FEATURE STORY

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007 vs

FOOTBALL MANAGER 2007

92 страници

PC mania

www.pcmania.bg

брой 12 (104) декември 2006
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

GOTHIC 3

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

PRO EVOLUTION SOCCER 6

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

NEVERWINTER NIGHTS 2

NEED FOR SPEED CARBON

GSM ИГРИ

- Tennis Open 2007
- Rayman Raving Rabbids
- Gangstar: Crime City

ДЖАДЖИ

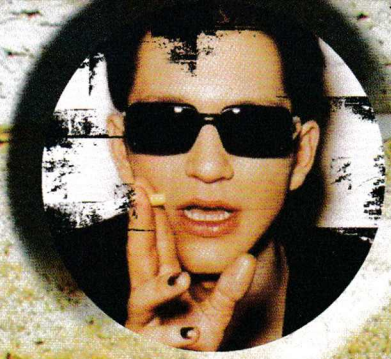
- Logitech G25
- Pioneer BDR101A
- LG KU800 Vodafone Live

INTERNET

- Magic The Gathering – Ръководство за безплатна online игра

PS MANIA

- Call of Duty 3
- Chicken Little: Ace in Action



LONDON LIVE

MM

ВСЯКА НЕДЕЛЯ

ОТ 22.30

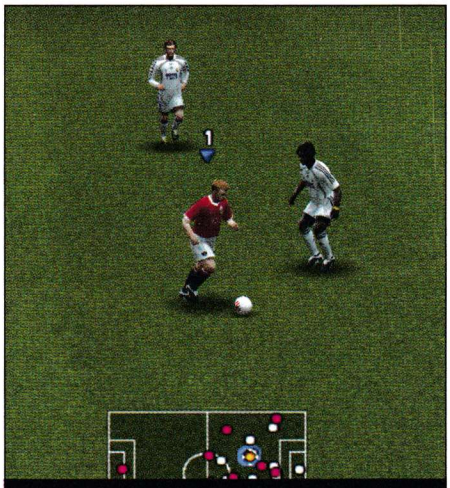
САМО ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ

WWW.MMTV.BG

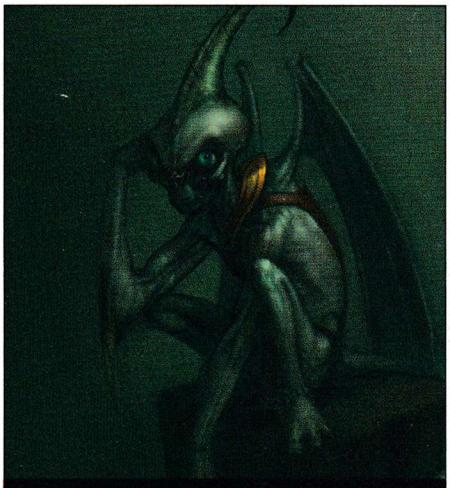
© **MM**TELEVISION I **APACE**MEDIA I DESIGN BY **ULTRA**TEAM

PC mania
www.pcmania.bg

БРОЙ 12 (104) ДЕКЕМВРИ 2006



50 PRO EVOLUTION SOCCER 6
Бърз и реалистичен футбол



24 NEVERWINTER NIGHTS 2
Най-акуратната интерпретация на D&D

36 DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
Тъмната страна на силата и магията

04 БЕГАЙ, БАТЕ...
Откакто съществуват млади хора, има простотии...

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през ноември?

08 GAME NEWS
Лара Крофт чукна десетака

14 REVIEW
Medieval II: Total War 10
Need for Speed: Carbon 12
F.E.A.R. Extraction Point 16
Gothic 3 18
Company of Heroes 22
Neverwinter Nights 2 24
Pathologic 28
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 30
Age of Empires: The WarChiefs 34
Dark Messiah of Might and Magic 36
Star Wars: Empires at War – Forces of Corruption 40
Sid Meier's Railroads! 42
Championship Manager 2007 vs Football Manager 2007 44
Marvel Ultimate Alliance 48
Pro Evolution Soccer 6 50
Sims 2: Pets 52
Jaws Unleashed 56
Zoo Tycoon 2: Marine Mania 57

56 RETRO
Disciples II

51 E-SPORT
Samsung Euro Championship

58 JAVA GAMES
Pro Golf 2007 feat. Vijay Singh
Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt
Rayman Raving Rabbids
Gangstar: Crime City

61 CONSOLE NEWS
PS3 стартира в Япония!

62 PS MANIA
Chicken Little: Ace in Action 62
ATV Offroad Fury 4 64
Call of Duty 3 65
SOCOM: U.S. Navy Seals Combined Assault 66

67 MIXED NEWS
Съдят Google за незаконно видео

70 LIFESTYLE
Машинимата като нов тип изкуство

72 ИНТЕРНЕТ
Magic The Gathering

74 HARDWARE
Чипсети за Core 2 Duo 74
Конфигурация на месеца 76

77 SOFTWARE
Bit Defender 10

78 CHEATS
PC Cheats 78
Console Cheats 79

80 TIPS&TRICKS
Warhammer 40,000: Dark Crusade

83 BEST GADGETS
Logitech G25

86 ПИСМА
Геймърски сървайвър

88 SOFTWARE
Best Free Soft

"Да убиеш хиляди, за да спасиш милиони... никой не би трябвало да взема такива решения" - *Sam Fisher, Splinter Cell: DA*

Преди 3 години

Може да се приеме, че е трудно да извадиш корица с лоша игра през ноември. Това е месецът, в който трябва да се подготви почвата за прословутите коледни продажби и ако към първи декември не си свършил по-голямата част от работата си, по-добре не започвай. Такъв съвет бих дал на всички геймфирми, които се занимават с разпространение, но и без да го правя, сами виждате списанието е пълно до козирката, и то с качествени заглавия.

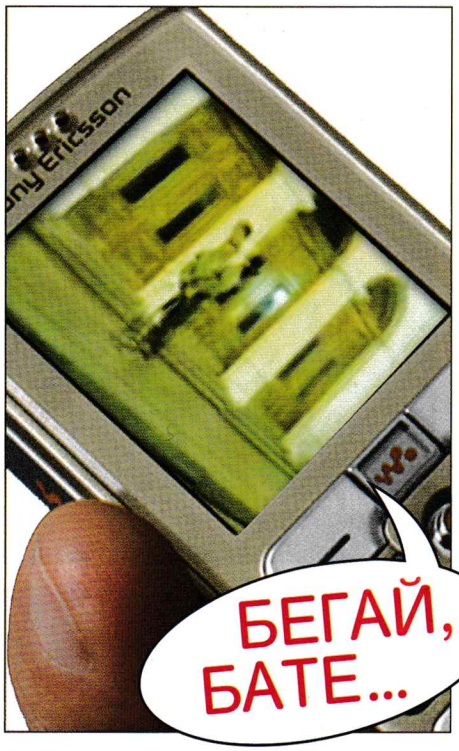
Всъщност кориците не правят списанието, както дрехите не правят човека. Наблюдава се една тенденция обаче – ако една работа е направена добре, това да личи още от детайлите. В този смисъл въпросът с кориците е още по-важен. Най-малко защото корицата е част от самото списание, а не всички хора са манекени.

Корицата с FIFA от преди три години не е от най-добрите ни. Броят обаче е много качествен като съдържание. В този смисъл ние сме били като един небръснат и леко подпухнал от вчерашния махмурлук манекен, който разчита да впечатли с качествата на характера си.

Добре, че не сме в този бизнес. Добре е и че времето лети, едни забравят, други се учат. Та за детайлите – живот и здраве в следващия брой ви чака пълен редизайн на PC Mania.

Едно мога да кажа предварително – нищо подобно засега не е правено. Нито у нас, нито другаде. Последно броене преди старта. Още малко и излитаме.

Петър Табов



Напоследък почти няма ден, в който по новините да не се споменава за ученическото насилие. Какво наистина става в България? Преди години един пернишки ученик уби свой приятел, наряза го на парчета и прибра в хладилника. Осъдиха го. Тинейджърки пък от Пловдив убиха момиче от техния клас от завист и също бяха пратени зад решетките. Момиче в София разпра гениталиите на свой 12-годишен съученик наскоро. Излъчиха репортаж за него от урологията. Дано да не е това, което си мисля, въпреки оптимистичните прогнози на лекарите. Във Варненско група момчета изнасилиха момиче многократно. Когато обществото, медиите и прокуратурата скочиха, родителите на момчетата се заоправдаваха: „Ами те са бъдещи войници, достойни воини на Българската армия, също така бъдещи добри съпрузи и работници". Без коментар...

Но и когато четем новините от света, се ужасяваме на бруталните сцени, които предизвикват тинейджъри и дори не можем да повярваме, че е възможно млад човек да направи такова чудовищно престъпление. Разстреляни и изклани деца, учители и дори родители в Америка, Европа и дори в железния Китай. И то става дума за зверства, извършени не от серийни убийци, а от доскорошни съученици, дори приятели...

Тъкмо се радвахме, че България поне още никой не е обвързал тенденциозно насилието с компютърните игри (както за съжаление е модерно по света), и ето миналия месец едно 9-годишно дете уби друго, а медиите веднага потърсиха причината в пристрастяването му към гейменето. Всъщност едва ли има директна връзка между двете събития. За сметка на това е факт, че насилието сред учениците се преувеличава в националните медии в такъв мащаб, че някои предавания се опитват да съществуват като търсят материали, заснети с мобилен телефон в необичайна ситуация. Ясно е кои прослойки на обществото снимат с мобилен телефон навсякъде. Това са предимно учениците, които са използвани от подобни предавания да злепоставят хора, с които седят на един чин всеки ден, заради финансови приходи и аудитория. Всъщност насилието сред учениците не е нещо ново, просто сега има медии, които да го "продадат" на читателите и зрителите си.

Наскоро намерих случайно в DC++ мрежата филмче, в което момче пикае пред Народното събрание. Няма значение дали младежът, както смятат тълкуващите журналисти и анализатори, символично пикае на политиците и управлението, или просто се самодоказва доста смело пред компанията, а следователно и пред себе си, като скандализира онова, което му е внушено като правилно. Значение има какво всъщност се случва: един от приятелите вика "Донка, бегай бате!" и се вижда как го хваща полицай. Не знам какво е станало с това момче, но знам, че за мен в този клип няма нищо нередно. Откакто съществуват млади хора, има простотии, кретении и ученически майтапи. Това е присъщо на хората в средното училище. Просто сега е лесно да го документираш, а трудно да го скатаеш. Знам и че няма да пратя клипа на Милен Цветков. Някое момиче се съблякло пред дирекцията – това се случваше и в моето училище преди 10 години, но тогава нямаше мобилни телефони с камера. Или пък нашумелият клип за ученичката Ралица, която се снима прекалено отблизо с двама свои съученици и също я изключиха от училище.

Не моралът на учениците е преобърнат, не. Просто в момента маските падат благодарение на новите технологии. Обществото не може да допусне, че мобилният телефон вече снима навсякъде. Той обаче снима това, което винаги е съществувало, но за което никога не се е говорело открито. Трябва да осъзнаем, че насилието сред учениците не е заради технологичните възможности, които те вече имат в тяхната среда – интернет, GSM-и, компютърни игри. То е заради липсата на общуване между тях и техните родители; заради гнева в семейството им към традиционно мразените "богат", "държава", "съсед", "друговерец", "различен", което ги противопоставя едни други...

А всъщност тинейджърите са хора, които обезателно ще простят това, в което постоянно ги обвиняват. Защото са млади и мечтаят да бъдат оценени и разбирани.

Свилен Енев

В PLESIO първи ще получите напълно безплатно Microsoft Windows Vista!

Microsoft®

TURBOX

От 1 ноември 2006, с всяка покупка на desktop или notebook TURBOX с инсталиран Windows XP Home или Pro, а също и Windows Media Center 2005, **PLESIO** Ви предлага **напълно безплатно** да ги замени с новата операционна система Microsoft Windows Vista, след като тя официално се появи на пазара /в началото на 2007 г./

Ул. Ангел Кънчев 5; Тел.: 0800 18 200; Факс: 0800 18 300; www.plesio.bg

Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PLESIO

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ НОЕМВРИ 2006?

	игра	издател	
–	1. FIFA 07	EA Sports	17.10%
▼	2. WORLD OF WARCRAFT	Blizzard	15.86%
▲	3. STARCRAFT BROODWAR	Blizzard	7.22%
▼	4. WARCRAFT III	Blizzard	6.11%
–	5. NFS: MOST WANTED	EA	5.56%
▼	6. HEROES V	Ubisoft	5.25%
▲	7. COUNTER-STRIKE	Valve	3.89%
–	8. LINEAGE II	NCSoft	3.27%
▼	9. PRINCE OF PERSIA: TT	Ubisoft	3.15%
–	10. WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE	THQ	2.96%

Има закономерности, които никога не се променят. FIFA е една от тях и появата на новата версия на най-добрия футболен симулатор потвърди очакванията. Актуализираното и ъпдейтнато творение на EA Sports детронира World of WarCraft от първото място, което е само една от причините за всенародна радост през ноември. В крайна сметка ситуацията има ценното качество да се променя. А ситуацията с WoW беше меко казано зациклила...

Макар и с разлика от 20 гласа, WoW е втори. Което не променя неговите качества, естествено. В очакване на The Burning Crusade вероятно мнозина от поддръжниците му са си взели малко почивка и са решили, че следващите месеци са идално време за разиграване на други виртуални светове, например футболния. А може би са се завърнали и към нещо класическо, умиляващо, дори романтично – третото място на BroodWar е повече израз на сантимент към отминалите дни, отколкото на реалната геймърска картина. Поклон, респект и честито за новото завръщане в Олимпа на чарта.

Четвърти е WarCraft III, който убедително успя да изпревари преследващия го по петите NFS. Прочее, автомобилните симулатори засега губят битката със стратегиите и за това е виновно времето. Откога го чакаме тоя сняг, за да бъде оправдано стискането на волана пред монитора?! Друго си е да правиш дрифтове по бляскавия асфалт, докато през прозореца гледаш трупащите се бали сняг. През следващия месец чакайте ъпдейт в подреждането.

Предколедната треска за хитове вероятно е охладила и ентусиазма на поддръжниците на Heroes of Might and Magic, които са подкрепили своето любимо занимание донякъде вяло. Шесто място определено не е нещо, с което тази игра би следвало да се гордее. Съвсем задоволително обаче е седмото място на друг „ветеран" в чарта - Counter-Strike. То идва след месеци, в които играта ту беше в чарта, ту не, ту успяваше да отстреля с хедшот някой претендент за десетото място, ту отново рестартираше нивото. Не ми остава друго освен да кажа "браво".

Осми е Lineage II, който се закрепи в долната половина на класацията за най-играни игри на PC Mania. Нещата са обективни всъщност – на всеки четирима човека, които играят WoW, познавам само един, който играе Lineage II. Е, личните ми контакти не могат да бъдат наречени 100% обективни, но пропорцията говори сама за себе си.

Девети е Prince of Persia: Two Thrones. Очевидно е, че младите поколения не споделят в същата степен страстта на бащите и братята си за приключения в арабския свят и спасяването на принцеси. Затова освен Ал-Кайда е виновна и епохата - новото време търси новите си идоли. Warhammer 40k показа изненадващ потенциал и прокопа с труд и усърдие до десетата позиция в чарта. Последен, но какво пък – все отнякъде се почва.

Играете ли настолни игри?

През този месец ви попитахме дали играете настолни игри. Искахме да разберем чрез обективна статистика дали нашите впечатления се потвърждават. Забелязали сме, че мятането на зарове за табла е почти непознато за по-младите генерации, „дюшеш" за тях е нещо близко до дюшека, а цуцванг в шаха вероятно не би ги развълнувало особено. Потвърдихте впечатленията ни донякъде. Преобладаващата част от вас припознаха масата с компютъра като мястото, където те седят и така или иначе си джиткат. Не по-малка група от вас обаче си признаха, че разбират туй-онуй за хода на царицата и че вероятно са мятали веднъж или два пъти чифт с чаша чай под асмата. Учудващо малка е групата на почитателите на западните настолни хитове. Доказано е, че планирането на стратегия в Monopoly подобрява финансовия ви усет, кара ви да разберете взаимоотношенията в обществото през икономическия ъгъл и в крайна сметка ви прави по-хладнокръвен купувач. Най-малка група от вас си признават за трудности с паметта. Това не е проблем – все пак сме модерно общество, в което всички, без разлика от пол, религия или социално положение, имат право да се наслаждават на благата на битието.

През следващия месец отново ще можете да се порадвате на най-голямото благо на съвремието – пресен брой на PC Mania в пакет с нов, по-интригуващ въпрос на познатия ви уебадрес www.pcmania.bg.

ИГРАЕТЕ ЛИ НАСТОЛНИ ИГРИ?

ДА, ИГРАЯ, СЕДНАЛ ДО МАСАТА И СТИСКАМ КЛАВИАТУРА	44.73%
ДА, ШАХ И ТАБЛА	33.38%
ДА, MONOPOLY И SCRABBLES	11.22%
НЕ, НЕ МОГА ДА МИСЛЯ С ТРИ ХОДА НАПРЕД	10.68%

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

Изпитайте радостта от дигиталните развлечения.

Мобилната технология Intel® Centrino® Duo във вашия Prestigio Avanti 1770W предлага вълнуващи визуални преживявания с игри, видео, цифрова фотография и още много.

Prestigio препоръчва Microsoft® Windows® XP Professional.

Prestigio Avanti 1770W

е мощен ноутбук с широки мултимедийни възможности, който издига дигиталните развлечения на ново ниво. 17-инчовият дисплей с широк екран е подкрепен и от мощна ATI Mobility графична система за изображения близки до реалността. Този ноутбук с пълноразмерна клавиатура ще бъде оценен по достойнство от съвременните геймъри.

Процесор Intel® Core™2 T7600 (65nm, 4MB L2 кеш, 2.33GHz, 667MHz FSB), 17" WXGA/WUXGA Glare type TFT дисплей с широк екран (съотношение 16:10, резолюция 1440x900 или 1920x1200), графика ATI Mobility Radeon X1600 с 256MB DDR2 SDRAM (MXM тип), памет до 2GB (2x DDR2 533/667MHz SO-DIMM), 2,5" мобилен SATA твърд диск с капацитет 60-120GB и скорост на шпиндела 5400 или 7200rpm, Super-multi DVDRW оптично устройство, картов четец 4-в-1, 3x USB 2.0, 10/100/1000 Gigabit Ethernet LAN, Firewire IEEE1394, Express card 34/54, DVI, Bluetooth, Intel® PRO/Wireless 3945ABG, Instant On функция, опционален Express Card ТВ тунер (цифров/аналогов) или интегриран цифров ТВ тунер, опционален 3G модул за мобилни комуникации, Операционна система Microsoft Windows® XP Media Center/Professional/Home, готовност за Vista, 8-клетъчна литиево-йонна батерия 4400 mAH, пълноразмерна клавиатура с вградена цифрова клавиатура, дистанционно, 2 години ограничена международна гаранция.

Prestigio Visconte 1300

е лек мобилен компютър с 13-инчов блестящ широкоекранен дисплей, проектиран за пътуващите потребители. Ноутбукът Prestigio Visconte 1300 напълно посреща съвременните изисквания за мобилност: тънък и лек дизайн, мултимедия, мобилна производителност и надеждност.

Процесор Intel® Core™2 Duo T7600 (65nm, 4MB L2 кеш, 2.33GHz, 667MHz FSB), 13" WXGA широкоекранен Glare type TFT дисплей (съотношение 15:9, 1280x768), интегриран Intel® Graphics Media Accelerator GMA950, памет до 2GB (2x DDR2 533/667MHz SO-DIMM), мобилен SATA 2,5" теърд диск с капацитет 60-120GB, 5400 или 7200rpm, Super-multi DVDRW оптично устройство, картов четец 4-в-1, 3x USB 2.0, 10/100/1000 Gigabit Ethernet LAN, Firewire IEEE1394, Intel® PRO/Wireless 3945ABG, Instant On функция, Операционна система Microsoft Windows® XP Media Center/Professional/Home, готовност за Vista, 6-клетъчна литиево-йонна батерия 4400 mAH, 2 години ограничена международна гаранция.

Pocket Drive

USB 2.0 външно устройство за съхранение с 1.8-инчов твърд диск Hitachi за стилни мобилни потребители (20/30/40/60 GB).

Перфектна опаковка (подаръчна кутия), Стилен тънък метален корпус, 12 мм дебелина, Plug and Play автоматично разпознаване, Без нужда от външно захранване, Мултиплатформена съвместимост, 2 години гаранция

Тук можете да купите продукти Prestigio:
София: Митиел (02) 870 00 87; Инфокомпютри (02) 951 5345; Глобал Систем Солюшън (02) 816 82 62; Евроофис (02) 975 39 65; Адсис (02) 987 24 12; Системи и Технологии (02) 955 58 44;
Пловдив: ДЕМ (032) 966 144; Д и Е (032) 652 700; CBS технологии 089 916 24 09;
Стара Загора: Дъга Плюс (042) 660 033;
Бургас: Рива (056) 842 323;
Кюстендил: Ес Нет (078) 53 000;
Шумен: Еленко Компютърс (054) 830 104

Prestigio
shop.prestigio.bg

intel Centrino® Duo
Core™2 Duo inside™

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
© 2006 Prestigio. All rights reserved. Prestigio reserves the right to change, without notice, product offerings or specifications. Product design specification and colors are subject to change without notice and may vary from those shown.
System performance, battery life, high-definition quality and functionality, and wireless performance and functionality will vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations. References to enhanced performance as measured by SYSMark® 2004, PCMark® 2005 and 3DMark® 2005 refer to comparisons with previous generation Intel® Centrino® mobile technology platforms. References to improved battery life as measured by MobileMark® 2005, if applicable, refer to previous generation Intel Centrino mobile technology platforms. Wireless connectivity and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited, wireless functionality may vary by country and some hotspots may not support Linux-based Intel Centrino mobile technology systems. See www.prestigio.com for more information.

MADE IN BG

Неофициалният превод на Heroes V приключи!

Време е! За първи път от 3 години насам героите на силата и магията отново ще бъгареят! Най-накрая, благодарение на PC Star, всеки фен ще има възможност да свали пача и да ъпдейтне своя Heroes V, за да го конвертне до българската версия. Той може да бъде подкаран на всяка версия до момента (1.0, 1.1, 1.2, 1.3), включително тези на английски, руски, чешки, френски и даже корейски език, което прави ъпдейта универсален! С него може да се играе в мрежата, без значение дали опонентите ви имат превод на играта си. И най-вече – няма да активира бъгове или грешки в геймплея! А ето и малко вътрешна информация – PC Star подшушнаха, че по всяка вероятност ще се заемат и с превода на Hammers of Faith – първият експанжън за Heroes V, който вече чука на вратата ни.
Прочее четете внимателно инструкциите за неговото инсталиране, приложени към пача. А за да го изтеглите, посетете http://h5bgvup13a.hit.bg/H5BGVU.zip

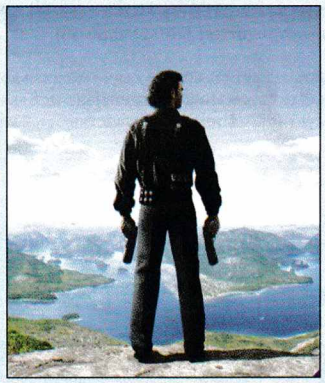
TO BE CONTINUE

Сага за Пощенския пич, епизод III

Това не би трябвало да изненадва никого, но все пак е редно да го обявим – Runing With Scissors потвърдиха, че работата по Postal 3 протича с пълна пара (за геймката се заговори още в края на миналата година). Третата част ще излезе в края на 2008-ма за Xbox 360 и PC с помощта на руските разпространители от Akella, ще се захранва от Source енджина на Valve и този път ще включва тренировъчни мисии, които да ни помогнат да свикнем с характерния геймплей на противоречивата поредица, чийто главен герой има навика да опикава случайните минувачи.

Още справедливи каузи

Рано или късно можем да очакваме и официално продължение на Just Cause – наскоро излязлата GTA-подобна екшън игра от трето лице на Avalanche Studios. Все още няма каквито и да било конкретни детайли, освен че представител на разработчиците е заявил, че втората част се разработва за PC, Xbox 360 и PlayStation 3.



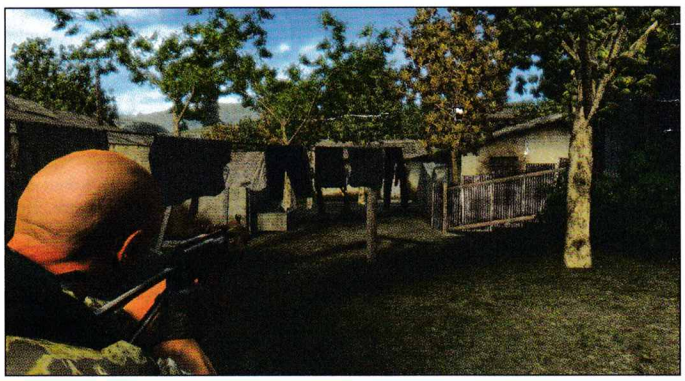
BRAND NEW

Шофьор на... автобус

Търсите ли работа в масовия градски транспорт? Обичате ли да затръшвате вратите на пътниците точно пред носовете им? Да? Тогава Bus Driver – един ултрареалистичен симулатор на цветущото ежедневие на шофьорите на автобуси, изпълнено с дива чалга и непрестанни псувни по всичко де що мърда – вероятно ще ви се понрави. Игра, в която ще може да дундуркате хората с цели десет различни превозни средства в рамките на един огромен град и при най-различни атмосферни условия. Засега Bus Driver се очаква през идната зима.

Конкурент на Том Кланси?

Bethesda Softworks обявиха разработката на Rogue Warrior – тактически шутър от първо лице, захранван от Unreal 3 енджин, в който ще поемете управлението на "морски тюлен". Шутърът е поверен на Zombie Studios и би трябвало да види бял свят през есента на следващата година за PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Играта ще се основава на бестселърите на Ричард (Дик) Мачинко – бивш американски морски тюлен, основател на SEAL Team Six и Red Cell. Нима Том Кланси си намери конкуренция на геймпазара?



Лара Крофт чукна десетака

По случай първия голям юбилей на Tomb Raider издателската фирма Eidos ще зарадва феновете на едрогърдата археоложка с една чисто нова геймка (вече е официално!). Тя ще се казва Lara Croft Tomb Raider: Anniversary и отново ще бъде поверена на Crystal Dynamics (създателите на Tomb Raider Legend). Засега се знае, че ще излезе през пролетта на 2007-ма за PC и PSP, ще бъде посветена на нейната десет годишнина и на феноменалното въздействие, което оказа върху поп културата и геймминга. Играта ще бъде вдъхновена от първата част на поредицата, появила се през 1996-та, но ще предложи съвършено различно приключение, в което заедно с Лара ще трябва да се впуснете в диренето на мистериозен артефакт, известен единствено като Сцион.

MIXED

По-добре късно, отколкото никога

Като че ли този месец имаме нов рекорд по най-много забавяни игри наведнъж. Цели седем! Ето накратко кога горе-долу се очаква да излязат според новия план на техните разпространители:

Crysis – април 2007
Half-Life 2: Episode Two – лято 2007
The Chronicles of Spellborn – началото на 2007
UFO Extraterrestrials – февруари 2007
Assassin's Creed – началото на 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway – началото на 2007
Rayman: Raving Rabbids – март 2007

Ubisoft на крачка от върха

Ubisoft, едни от най-големите издатели на видео геймки в световен мащаб, оповестиха, че през октомври тази година са се наредили на второ място сред независимите издатели на игри в САЩ. Според NPD компанията е регистрирала 113% увеличение на продажбите в този регион през октомври 2006-та в сравнение с нивото на продажбите по време на същия период през миналата година. От друга страна, през този месец, пазарът на видеоигри е увеличил стойността си с 1%.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	Bethesda
Rainbow Six: Las Vegas	Ubisoft
Sam & Max: Season 1 Episode 2	Telltale Games
State of War: Warmonger	Cyron
The Shield	Aspyr
Star Wars: The Best of PC	LucasArts
Anarchy Online: Lost Eden	Funcom

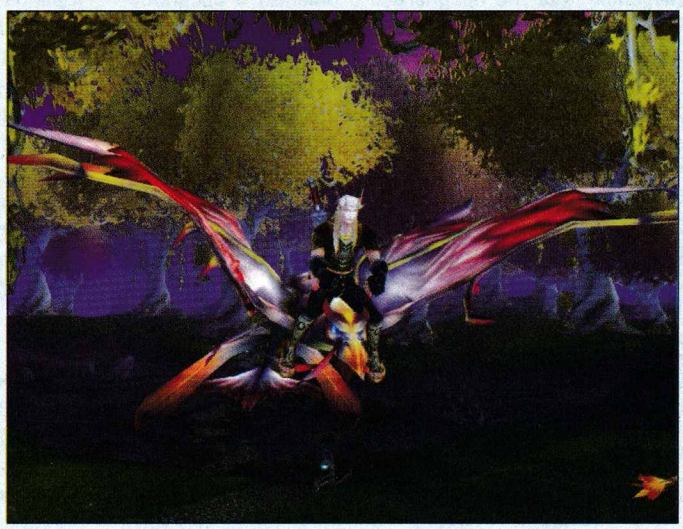
Това са дати, обявени от фирмите разпространители, които е възможно да бъдат променени.

Frontline: Kursk = Frontline: Fields of Thunder

Какво изниква в съзнанието ви, когато чуете думата "Курск"? Нищо? Е, тогава едва ли ще разберете причината Paradox Entertainment да преименуват поредната стратегия в реално време, посветена на Втората световна от Frontline: Kursk на Frontline: Fields of Thunder. Ако случайно не знаете, тя се разработва от Nival Interactive – авторите на Heroes V и Blitzkrieg – и би трябвало да излезе през февруари 2007-ма.

"Изгарящият кръстоносен поход" започва януари, задава се пач 2.0

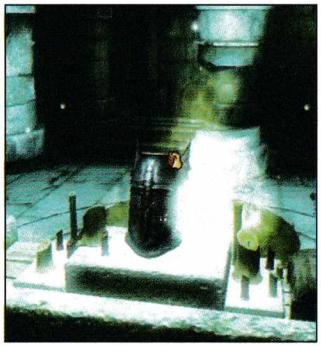
Въпреки дребното забавяне, което претърпя, World of WarCraft: The Burning Crusade – първият официален експанжън за една от най-популярните масови мултиплейър онлайн ролеви игри въобще - ще излезе на 16 януари, категорично заявиха от Blizzard. Междувременно компанията сподели плановете си за следващия мащабен ъпдейт (2.0), който ще носи името "Before the Storm". Той ще включва подобрена Honor система, която ще позволява на играчите да "харчат" натрупаните точки чест за закупуването на оръжия, брони и най-различни предмети, вършещи работа при PvP игра. Освен това всеки клас герои ще получи нови таланти и в трите дървообразни раздела, ще имаме достъп до един изцяло нов инструмент за търсене на групи, който би трябвало да ни улесни в набирането на хора за дънджеъни или обикновени куестове.
Before the Storm ще въведе и т.нар. скърмиш арена. Чрез нея играчите ще си уреждат малки гладиаторски битки. За тази цел трябва просто да говорят с някой от Battlemaster-ите, разпръснати из целия свят.



EXPANDED WORLDS

Приключение до безсмъртния трон

Официалният анонс на Titan Quest: Immortal Throne – експанжънът за една от най-динамичните екшън-ролеви игри, излизали напоследък – не закъсня! Той ще излезе в началото на 2007-ма и ще ви отведе от блатата на Средиземноморието директно в царството на Хадес. Освен това ще предложи около десет-петнайсет часа геймплей и ще добави двадесет нови чудовища, над тридесет куеста и системата Dream Mastery, която въвежда осем нови класове герои.



Oblivion ще се разшири

Ето че в първия експанжън на The Elder Scrolls IV: Oblivion все пак ще иде реч за рицари. Той ще се казва Knights of the Nine и ще включва всички допълнителни екстри, пуснати за не особено безплатен даунлоуд (между $0,99 и $2,99) от излизането на играта досега (броня за вашето конче, The Orrery, Wizard's Tower, Vile Lair, Thieves Den, Mehrunes' Razor и Spell Tomes), както и една нова фракция и много куестове, които ще бъдат част и от идната версия на фентъзи ролевата геймка за PlayStation 3.

КАКВО Е...?

Total War
TW франчайзът стана уникален с оригиналната (за времето) си концепция, при която действието се развива в два режима. На голяма карта с походов метод се развиват градовете и местните войските си като шахматни пешки. Когато се сблъскате с враг, играта ви пренася на огромно триизмерно поле-арена, на което се развива реалистична битка. Мащабът на битките е колосален – с хиляди войски, даващ ви усещане най-близко до това на истински генерал.

Кулверин
Кулверинът е средновековно оръдие, използвано както на бойното поле, така и по корабите (особено любимо на пиратите). Характерно за него е сравнително ниският му калибър и дългото дуло, даващо му най-голям за времето си обсег. За муниции използва класически кръгли гюлета, въпреки че на някои кораби се приспособява да стреля с шрапнели за разкъсване на вражите платна. Впечатляващи са обсегът му – над 600 м и това, че снарядът лети със скоростта на звука. За първи път се използва масово от французите през 15-ти век, а морският му дебют е на английски кораб. Името му идва от латинското Colubra – змия. След въвеждането на експлодиращи гюлета излиза от употреба.

Понякога в мелето е трудно да се ориентираш кой за какво се бори

PC
XBox
PS2
GBA

Medieval II: Total War

RTS/TBS | издател: **Creative Assembly/Sega** | **http://www.totalwar.com/** | хардуер: **1.5 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **2**

"Три са нещата, нужни за една война: пари, пари и ... още пари"

Обичам я тази игра, ей Богу така си е. Чудех се дали да не започна с "Имало едно време, едно заглавие..." и т.н. в разказвателна форма, но се отказах. За повече от пет години на пазара Total War серията едва ли има нужда от представяне. Може би малко напомняне: как всичко тръгна като малък и почти безпаричен проект, посветен на войните в японския Шогунат през Средновековието. Как по-късно действието се пренесе на европейската сцена и бяха изгладени повечето ръбове на геймплея. Или как третата част, плавно превъзпитала и най-големите хейтъри на античността в любов към великите Римска и Гръцка империи, си спечели дори собствено шоу по History Channel. Всяка една от Total War игрите бе разширена с по един експанжън и всяка направи доста голяма стъпка спрямо предшествениците си. Нека видим дали играта отново го е постигнала или този път, заслепени от славата и кинтите, създателите ще се плъзнат по плоскостта на посредствеността и ще се самозагробят.

ПЛЮСОВЕ

- Зашеметяваща визия.
- Още Total War.
- Голямо разнообразие от уникални единици.

МИНУСИ

- Доста бъгове, дребни, но дразнят.
- Силно орязване силата на стрелците.
- Нищо кой знае какво ново на концептуално ниво.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Ех, този Папа!

Вторият Medieval отново ни откарва (както предполага и името) в средновековна Европа. Всъщност картата на кампанията се разпростира върху целия стар континент, Северна Африка, парченца от Мала Азия и Азия. Също както и в Rome, стартирате с няколко играеми фракции и след като минете играта с поне една от тях, се отключват останалите. Стартовият ви избор е сведен до държавите в рамките на Великата Римска империя. Германците, които тогава за пореден път се друсат с мания за величие поради липсата на синтетични наркотици. Англия, безразборно преексплоатираща различни стрелкови единици и флагчета с лъвове. Франция, все още неуспяла да достигне пика си в производството на вина и сирена, ама искаща да го направи. И Венеция, все още в младостта си, без дъха на гнило дърво и мухъл по улиците.

Сенатът от Rome: TW е заменен с Папската институция на Ватикана (той пък самият сенат заменяше папата, който пък заменяше баш шогуна... вече се обърках). Отново през ход-през два ще получавате различни мисии. Явно в папския двор яко ги сърби и между чешенето ви карат ту да отвоювате някое мирно селище от кръвожадни разбойници хуманисти, ту да смените религията в някоя област.

Най-големият пиниз е като се тръгне на правоверно изколване и изнасилване на неверници – така де, кръзейд. Тогава ще трябва набързо да комплектувате де що има войска и да я пуснете да громи Йерусалим и каквото има по пътя й. Изпълнението на папските поръчения носи награда – понякога чисто морална, но често и парична или войскова. Така че да се правят мили очички на Рим, си е далаверка. Печелите кампанията като изринете половината карта, губите като ви изринат от картата (почти невъзможно, дори на хард ниво на трудност).

Бизнес или мародерство

Една от най-големите промени на стратегическата карта е възможността да изберете посоката, в която да развиете града си – като селище или крепост. И двата варианта имат своите добри и лоши черти и ще трябва да се на-

Зад стените е топло и уютно

тъкмите в баланса между двете. Така например селището има много по-развита инфраструктура и носи на държавата ви доста повече флорини, но за сметка на това е слабо защитено. Крепостта, освен солидните си каменни стени, ви дава достъп до по-добри бойни технологии и единици. Юнитите, тренирани в единия тип град, не могат да бъдат попълвани в другия и така.

Освен това вече всеки град има определена войскова квота. Т.е. може да произведе и поддържа определен брой бойни подразделения от всеки тип – затова забравете за тактиката с бързо развитие на два града само на бойни структури и организиране на поточна линия за елитни войски. Ако искате голяма и силна армия, ще се наложи да развиете няколко града. За сметка на това можете да поръчате до три единици, които да се произведат за един ход. Това малко променя динамиката на играта, правейки я доста по-жива и премахваща онези досадни дупки от ходове, в които чакахте да се събере ротата.

Всеки град може да се превърне в административен и културен център. Добавени са доста нови сгради, даващи различни бонуси – като промяна на търговския капацитет, щастие на населението и брой бардаци на квартал. Отново можете да оставяте генерали, за да ги управляват и постепенно да трупат умение като кметове. От невоенните единици виждаме бляскавото завръщане на принцесите. Продаването на булки винаги е бил доходоносен бизнес, че и ненаказуем (Ванкооо, кво става УЕ!), а в случая можете да скрепите търговско споразумение или траен съюз, изпращайки някоя от дъщерите на владетеля ви да върши нечестиви, но силно приятни, деяния с големите клечки на други държави.

Добавени са и търговци, които могат да бъдат изпращани на икономични мисии със съмнителен успех – ако смятате, че доходите от постоянно разоряване и пиромaнство на градове не ви стигат.

Кашимерия

Средновековните бойци доста силно се различават от тези в миналите епохи. Металообработката води до създаването на по-добри брони и въвеждането на тежката пехота и кавалерия в доста по-масови количества. Все пак основните функции на пехотата се запазват и тя се дели на мечоносна, копиеносна и стрелци.

Повечето единици имат специални функции. Така например копиеносците могат да се затварят в кръг, насочвайки копията си навън – странна смесица между фалангата и римската костенурка, но ефективна ако са обградени от всички страни. Английските стрелци пък могат да поставят пред себе си заострени колове, с които да спират връхлитащата конница.

И все пак най-голямото нововъведение за епохата е барутът. Требушетите и катапултите са заменени от различни по функция и форма оръдия. Всички типове артилерия са силно ефективни срещу стени и сгради и слаби срещу единици. Неточността на оръдията ви е основната спънка, за да не ги използвате срещу единици. Но ако имате търпение артилеристите ви да натрупат опит, ще останете приятно изненадан от резултата.

На финал

Графиката просто кърти – и то върви сносно на повечето системи. Музиката леко разочарова – парчетата са монотонни, пък било и специфични за играта. Може би единственото, което ми скърши ентусиазма, бе, че на моменти играта толкова много прилича на мод за Rome: TW – много професионално изпълнен и полиран до блясък, но все пак мод. Нищо ново на концептуално ниво.

Георги Панайотов

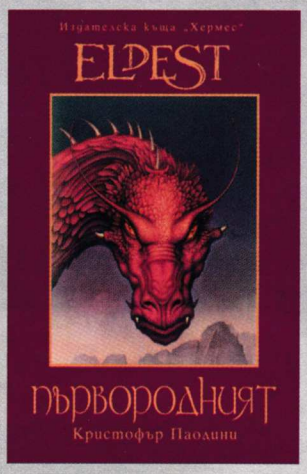
Завладяващ свят, изпълнен със страховити битки, невероятни магии и шеметни приключения

ИЗДАТЕЛСКА КЪЩА „ХЕРМЕС"

Трилогията "Наследството" от Кристофър Паолини. Издадена в 43 държави. Продадена в над 8 милиона екземпляра. 156 седмици - бестселър на Ню Йорк Таймс.

Намирайки блестящ син камък, Ерагон не подозира, че това е драконово яйце - наследство, древно колкото самата Империя. Между младежа и излюпения дракон Сапфира се създава неотменима връзка, която преобръща завинаги живота на Ерагон и го превръща в един от легендарните драконови ездачи, призвани да спасят Алагезия от зловещия император Галбаторикс…

Ерагон заминава за страната на елфите Елесмера, за да се усъвършенства в боравенето с меча и магиите. Докато той и Сапфира се готвят да изпълнят дълга си на ездач и дракон, войските на Галбаторикс предприемат настъпление срещу обединените сили на хора, джуджета, елфи и ургали. В схватката Ерагон разкрива зловеща тайна от миналото си. Ще му попречи ли тя да изпълни своята мисия?



Див свят без задръствания, дупки по пътищата и глоби за превишена скорост

PC
XBox
PS2
Wii

Need for Speed: Carbon

Racing | издател: **Electronic Arts / EA Black Box** | **www.ea.com/nfs/carbon** | хардуер: **1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video Card** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Натовареният трафик е едно от най-сериозните предизвикателства в ежедневието ни. Напоследък пътуването из централните столични улици се превръща в малък ад. Навън е студено, булевардите и всички кръстовища се пукат по шевовете, нервни шофьори, въоръжени с тръби и гаечни ключове се разправят помежду си, а градският транспорт е нагъчкан и миризлив. Придвижването е силно затруднено, по какъвто и начин да се извършва то: с колело – няма обезопасени алеи; пеша – разстоянията са прекалено големи; с автомобил – километрични задръствания, недоизмислени кръстовища и т.н.; с градски транспорт – no comment...

Така изглежда реалността, в която живеем. Ако въпреки всичко обаче сте любители на неразумните маневри и високите скорости, а кръвта ви закипява, когато прекрачите бариерата от 100 км/ч, решението, с което да задоволите неукротимите си страсти, е само едно. И то се казва Need for Speed: Carbon.

Акценти

Една от най-важните черти на класическата рейсинг поредица е, че ежегодно поднася най-новите тенденции, актуални в света на "космическите" скорости. Тазгодишният аркаден симулатор на EA Black Box е базиран на вече наложената от Need for Speed: Underground схема за игра – докажи шофьорските си умения пред целия ш***н град. Разбира се, тя е доразвита – състезанията вече се извършват и в територии извън изпъстрения с неонови светлини виртуален мегаполис, наречени Carbon Canyons – там се провеждат специални гонки, за които ще ви разкажа след малко. Линейният геймплей на поредицата е леко разчупен благодарение на възможността за сформиране на екип от помощници. Особено полезна иновация е наличието на autosculpt опция, с която можете да моделирате редица детайли от вашия автомобил. А най-хубавото е, че след като тунинговате каручката си, нищо не ви пречи да я покажете на целия свят, изтегляйки няколко ластика в нета. Базисните возила, които ще можете да моделирате, както пожелаете, са разделени в три основни класа: tuning, muscle и exotic. Този на пръв поглед малък детайл освежава поредицата до краен предел. Как точно? Ще разберете след малко.

Carbon duel

Интригата в Need for Speed: Carbon е представена по същия зарибяващ начин, както в миналогодишната част на поредицата. Не особе-

ПЛЮСОВЕ

- Зарибяваща, както обикновено
- Неоспоримо визуални и аудио качества
- Добре подбран автопарк

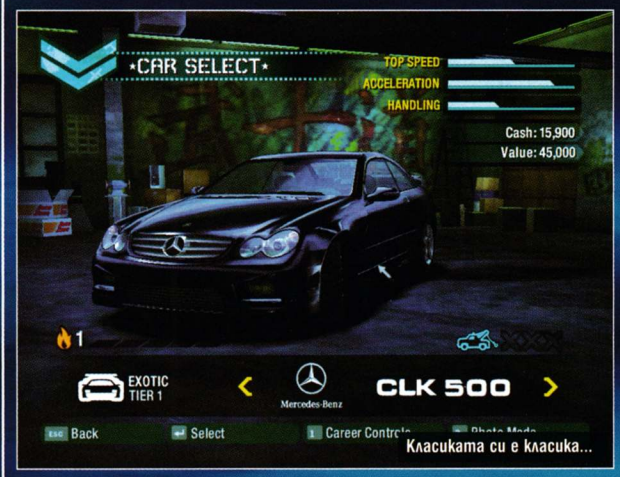
МИНУСИ

- Трябва да се играе "на порции", иначе омръзва
- Кратка солова кампания
- Прилика с "невероятния" филм "Бързи и яростни 2"

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Рендака в действие – 274 км/ч

Снимка от Орлов Мост при наличието на регулировчик – анархията е пълна...



Класиката си е класика...

Полицейски маневри

МИНУТКА ЗА РАЗМИСЪЛ

За периода от 0,00 до 24,00 часа на 07.11.2006 г. (напълно произволна дата) на територията на гр. София са регистрирани:

- 6 тежки пътно-транспортни произшествия
- 117 леки пътно-транспортни произшествия
- 9 ранени граждани, от които 1 с опасност за живота.*

Всички ние сме участници в уличния трафик. Някои от нас са шофьори, други пешеходци. Безумието по пътищата е съвкупност от множество недомислици, но въпреки това, ако УЧАСТНИЦИТЕ в движението са по-отговорни, статистиките на КАТ ще бъдат по-малко ужасяващи. Ценете живота – вашия и този на околните.

**Информацията е от официалната страница на отдел "Пътна Полиция" при СДП – www.kat.mvr.bg.*

но усложнената сюжетна нишка достига до реципиента посредством множество филмирани сцени, заснети от реални актьори. Както вече споменах, основната концепция не се е променила – целта ви е да се докажете пред целия град. Той е разделен на четири основни региона, които от своя страна са раздробени на по-малки местности. За да прибавите определен регион към вашите владения, трябва да спечелите състезанията, които се провеждат на негова територия. Когато присвоите всички части на даден регион, ще трябва да се изправите срещу управляващия конкретната област водач на МПС.

Състезанията с "шефовете" се провеждат в два етапа. Първият се състои в бясна надпревара в рамките на самия град. Ако спечелите – получавате възможността да се пробвате в новия вид състезание, наречено Carbon duel. Решителната надпревара се състои от две части, които в основата си се базират на бясно преследване, но с малката разлика, че в единия случай вие ще гоните, а в другия – ще бягате. Идеята е, когато сте преследвач, трябва да сте поблизо до опонента, а когато му бягате, разбира се, да сте по-далеч – така сумарният резултат от натрупани точки ще е във ваша полза. Има и опция за моментално спечелване на състезанието – това се случва, когато откъснете противника на по-сериозна дистанция за период от десет секунди. При това положение автоматично печелите двубоя. Също така трябва да сте много внимателни с взимането на коварните планински завои, защото е налице възможността да излетите през мантинелите и да изпочупите колата и кокалите си, което респективно носи директна победа на противника.

Пътят към върха

Геймплеят отново се гради върху поетапното напредване. В основата му разбира се са състезанията, чрез които ще печелите пари и ще отключвате всякакви благинки – от вид и т.н. – все познати действия.

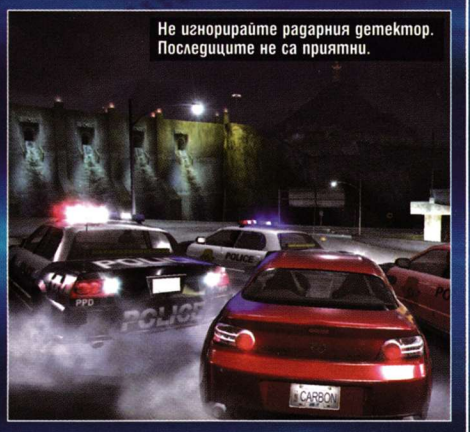
Това обаче съвсем не е всичко, интригата в Need for Speed: Carbon е на по-висок левъл. Тук ще ви се наложи да сформирате елитен тим, ако искате да се справите с могъщата конкуренция. Той се състои от максимум трима души, наети едновременно, като само един от тях може да бъде активен в даден момент. Т.е. можете да имате тричленен екип, но само посочен от вас участник ще се състезава спойлер до спойлер с вас. Съществуват три класа подпомагащи рейсъри като всеки от тях притежава по едно извънсъстезателно качество. Сиреч всеки един участник в

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

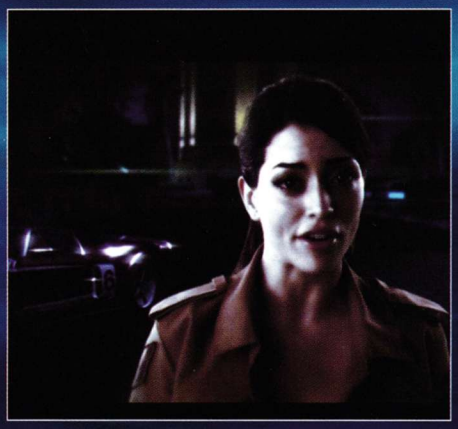
книга 3 от поредицата Halo

www.infodar.com

екипа ви е специализиран в едно от трите ин-рейс умения – blocker, scout и drafter и в едно от трите качества, които ви носят определени бонуси извън гонките.



Не игнорирайте радарния детектор. Последиците не са приятни.



Близки срещи от третия вид...

Един за всички, всчки за един

В някои ситуации помощниците ви са наистина полезни. Всеки от тях изпълнява различни функции. Blocker-ът ви пази от нахалните противници. Не им позволява да се доближават до вас, пресича пътя им и ги забавя като по този начин ви осигурява по-големи шансове за победа. Scout-ът се изстрелва пред вас в търсене на преки пътища. Той, честно казано, не е особено полезен, защото не е много трудно и сами да намерите шортканите. Чували сте за въздушното съпротивление при автомобилите (и не само) и за тяхната аеродинамика. Също така знаете, че колкото по-високи са скоростите, толкова по-сериозно става съпротивлението на въздушната струя. Именно с това е свързана основната функцията на drafter-а – да кара пред вас като по този начин създава своеобразен "аеро тунел", за да можете да развивате значително по-високи скорости. Това са основните функции на помощниците ви. Това обаче не е всичко, защото когато член на екипа ви спечели състезание, то се брои за ваша победа.

Естествено има и моменти, в които съекипниците ви са повече вредни, отколкото полезни. Понякога застават пред вас и убиват скоростта ви, засичат ви в завой, а най-досадно е постоянното им говорене по радиото, което в даден момент супермного омръзва. Като цяло обаче, въпреки недостатъците, хрумката освежава геймплея и му придава известна доза задълбоченост.

Мускулести попълнения

В тазгодишното издание на поредицата можем да се насладим на автомобили, разделени в три класа: tuner, classic и muscle. В първите два попадат тунинговани съвременни зверове и мощни серийни автомобили. Измежду тях ще откриете Alfa Romeo Brera, Mazda RX-7, Mazda RX-8, Mercedes CLK500, Volkswagen Golf R32, Renault Clio V6, Nissan 350Z, Mitsubishi Eclipse GT, Porsche Cayman S и много други. Около тях няма почти нищо интересно, в смисъл, че не се различават кой знае колко много. Управлението им е сходно, максималните скорости и поведението на пътя – също.

За сметка на това обаче третият вид автомобили няма нищо общо с първите два. Американските страшилища от средата на 60-те и 70-те години са напълно нова бира. Техни представители са: Chevrolet Chevelle SS, Chevrolet Camaro SS, Dodge Charger R/T, Shelby GT500 и други. Те имат коренно различно поведение на пътя, под капаците им се крият изключително мощни двигатели, които правят възможно умопомрачително ускорение и извънземни максимални скорости. За сметка на това обаче, ръбатите купета и остарелите окачвания са едни от факторите, които правят управлението на тези възмощни машинарии същинско приключение. В дадени ситуации представителите на "мускулестия" клас са почти неконтролируеми, особено в началото на соловия режим, когато все още не сте им направили необходимите подобрения. С напредването в играта нещата се поправят, но отново разликата с другите класове е осезаема.

Прибавянето на тези автомобили в Need for Speed света е свеж ход, чрез който атмосферата на състезанията се разнообразява значително. А разликата в управлението и поведението на возилата от различните класове допринася за по-голямото забавление и по-плавното насищане на играещия.

Многопластов фън

Винаги съм признавал изключително удобния онлайн режим на Need for Speed поредицата. И продължавам да го правя. Единствените условия, за да се състезавате с противници от целия свят в нета, са средно бърз интернет достъп и порядъчна доза желание. Не се налага да извършвате каквито и да е настройки, да сваляте допълнителни програми, да търсите сървъри и т.н. Всичко, което трябва да направите, е да стартирате играта и да се насочите към опцията за онлайн състезания, в които можете да се изфукате със старателно напудрените от вас коли.

Ако обаче ви писне да шофирате в нета и да разцъквате из града, побеждавайки всичко наред, не се притесняйте, защото са предвидени някои допълнителни предизвикателства. Те са под формата на индивидуални състезания, в които можете да печелите различни благинки – заключени спойлери, лепенки, модификации и т.н. Общо взето каквото и да правите в Need for Speed: Carbon няма да скучаете. Стига, разбира се, да не прекалявате с геймленето, защото е нормално след шест часа нонстоп пилене на гуми да сте тотално отегчени от "четирикраките" зверове. Затова моят съвет е – не се нахвърляйте като невидели, защото ще си развалите фъна. Играйте всеки ден по-малко и се наслаждавайте възможно най-дълго на света, в който няма място за ограничения, глоби и правила, а само за бързи коли, готини мадами и за Вас, разбира се.

Асен Георгиев

gigabyte 6-Quad series
изборът на геймърите!
Quad-Core
Ready!
VISTA PREMIUM READY
По-бързи, по-устойчиви, с удължен живот
благодарение на новата технология Solid Capacitor.
Supports
intel Core 2 Duo inside
intel P965 EXPRESS CHIPSET
intel G965 EXPRESS CHIPSET
intel 946GZ EXPRESS CHIPSET
GIGABYTE Quad-Core дънни платки - вече на пазара!
Ultra Durable
• All-Solid Capacitor design
• 6 phase power and above
Operation Lifetime
Solid Capacitor 6X
Electrolytic Capacitor
(DQ6 / DS series)
(DQ6 / DS4)
Silent & Cool
• Silent-Pipe
• Crazy Cool
30%↓
15%↓
(DQ6 / DS4)
(DQ6)
High Performance
• Outstanding Overclocking & Overvoltage
EASY TUNE 5
System Enhancement Tool
Future Upgrade
• Quad-Core and Vista Premium Ready
QUAD CORE READY
VISTA PREMIUM READY
6-Quad GA-965P-DQ6
DOLBY DIGITAL LIVE
dts CONNECT
Supports Intel® Core™2 Extreme Quad-Core Processors
Quad BIOS
Quad Cooling
Quad Triple phase
Quad eSATA2
Quad Core Ready
Quad DDR2 slots
Ultra Durable All-Solid Capacitor Design
ATI CROSSFIRE
QUAD CORE READY
S Series GA-965P-DS3
Supports Intel® Core™2 Extreme Quad-Core Processors
Speed
Smart
Safe
Ultra Durable All-Solid Capacitor Design
QUAD CORE READY
D (Durability Enhanced) : All-Solid Capacitor Designed Motherboards
* "Windows Vista Premium Ready" meets Microsoft Windows Vista Premium hardware requirements
For more information, please call our distributors:
Since 1986
GIGABYTE Technology 20th Anniversary
computers ARGUS
ARGUS, Bulgaria
www.argus.bg
Tel: +359 2 974 66 11
Fax: +359 2 974 16 61
www.gigabyte.com.tw
These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.
GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Няколко допълнителни часа консервиран Страх

PC
X360
PS3
GBA

F.E.A.R. Extraction Point

FPS | издател: Sierra/TimeGate | http://www.whatisfear.com/ | хардуер: 3 GHz, 1 GB RAM | мултиплейър: Yes/No | DVD: 1

Както може би знаете, F.E.A.R. е една уникално добра игра. Макар да излезе преди около година, смятам че все още обира точките на по-новите си съперници. Съчетанието от плътна атмосфера, интересна история и нажежен до червено екшън я превърнаха в една от най-добрите сингълплейър игри, излизали въобще. А дребният ѝ недостатък – че нямаше мрежови режим – беше поправен сравнително скоро след излизането ѝ, при това с безплатен пач - нещо твърде рядко срещано в наши дни.

Логично е хит като нея скоро да има и продължение – феновете винаги искат още. И тя наистина получи своето разширение – първият експанжън е вече факт. Само че, струва ми се, разработчиците са възприели твърде буквално думата "продължение". Нека обясня за какво става дума...

Екшънът все още е една прекрасно реализирана какофония

Който го е С.Т.Р.А.Х. от мечки...

F.E.A.R. Extraction point започва оттам, откъдето завърши първата част – вие отново поемате управлението на безименния командос на организацията First Encounter Assault Recon, точно след като спасителният хеликоптер, изпратен да го вземе, се разбива безславно. За ваше съжаление още не сте излезли извън поражения от ядрен взрив американски град, в който вилняхте в оригинала. Вашата мисия тук е много проста – да стигнете до extraction point-а и да избягате от полуразрушеното сити. Това е. Няма сложни екзистенциални задачи като това да спасите света или пък някоя руса мадама, просто трябва да се измъкнете живи от цялата бъркотия, забъркана от Armacham Technology Corp. А дали това не е само повърхността на нещата и дали ще успеете, това вече е друг въпрос...

Атмосферата отново е сгъстена до експлодиране

Градът е напълно празен откъм цивилни и полиция, а както казва един от съекипниците ви: "Не е възможно град да се евакуира толкова бързо". В допълнение "заспалите" клонинги, с които воювахме в оригинала, се пробуждат, защото един наш стар познайник не е толкова мъртъв, колкото се надявахме да сме го направили. Пакстън Фетел отново е жив и здрав и ви е много, ама много ядосан. Как? Не става ясно. То просто е факт. И сякаш всичко това не стига, ами пуснатата на свобода Алма (могъщ телепат и както се оказа – майка на героя ни) да се разхожда наоколо в две форми: на малко, облечено в червено момиченце, и на шестнадесетгодишна полугола тинейджърка. Странното е, че първият ѝ образ ви помага, а възрастната версия всячески се опитва да ви ликвидира. Психария.

Същевременно Безименния носи лош късмет за всички около себе си. Тъкмо се зарадвате, че за пръв път от доста време няма да бродите из коридорите сам, а заедно с командира на един отряд Делта Форс – Дъглъс Холидей, и едва десетина минути по-късно той бива убит по особено зрелищен начин. А малко преди края загива и последния жив член на екипа ви – медичката Джин Сун-Куон (Дрън-Тряс-Прас)...

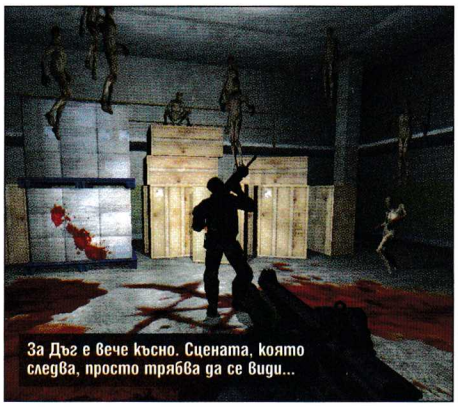
С.Т.Р.А.Х. лозе пази

Ако трябва да съм напълно откровен обаче, F.E.A.R. Extraction point не е чак толкова страшна игра. Това се дължи основно на факта, че оригиналът така ни наплаши и ни постави в такива ужасяващи ситуации, че лично аз като че ли леко му свикнах. Много от страшните сцени са режисирани не особено иновативно и човек просто знае, че нещо ще се случи – не точно какво, но с абсолютна точност могат да се познаят местата, където нещо ще изскочи.

Тук е мястото да похваля дизайна на нивата – наистина отличен и създаден, за да подкрепи максимално добре атмосферата, макар локациите да са донякъде познати (разбити стари къщи, офиси и т.н.). Само че дългият, празен коридор с единствена лампа и локва кръв в края просто няма как да бъде по-очевидно място за някой сплашващ светлинен/звуков ефект и това просто се познава отдалеч.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Я да видим ще успея ли да те разрежа на две?


За Дъг е вече късно. Сцената, която следва, просто трябва да се види...

Това може да ни наведе на мисълта, че на практика в Extraction point няма нищо ново – получаваме просто един 5-6 часов епилог към оригиналния F.E.A.R. и това е. На нито един от поставените въпроси не е даден отговор, отникъде не личи да има спасение, а финалът така силно крещи "Ще има F.E.A.R. 2, просто потрайте малко!", че без малко да ми спука тъпанчетата.

Все пак струва ми се, че Extraction point не е просто опит да се изстискат още пари от желаещите да бъдат стреснати фенове. На първо място, имаме три нови оръжия, които, ако се загледаме по-критично, са три пъти повече от новите оръжия в HL2: Episode 1 например. Става въпрос за нова многоцевна картечница тип "Бате Арни" – развърти ли се, няма спиране. Второто ново желязо е специално лазерно оръжие, действащо на принципа на варената царевица – пàри, пàри, та се не трае. Третото е малка компютъризирана картечна кула, която можете да оставяте на пода или да залепвате за стени и тя ще стреля по всеки приближил се враг.

А откъм прииждащите врагове ще сте презапасени. Както вече стана ясно, реплика-клонингите на Фетел отново са в действие, но далеч по-опасни от тях са придобилите телесна форма кошмари на Алма, които щъкат наляво-надясно невидими за окото. Голямото си завръщане правят и Assassin-ите които мярнахме съвсем за малко в оригинала – войници с необичайно бързи рефлекси, създадени от секретния проект Икар на Armachat. Черешката на тортата е Левиатанът – огромен робот, въоръжен с ракети, за когото бетонът е толкова преграда, колкото е картонът за голф единичка. Ще го срещнете само два пъти, но е достатъчно; изисква да бъде надупчен с ненормално много олово, преди да се кротне. В много случаи единствено генно-модифицираните рефлекси (bullet time) на героя могат да го спасят от стопроцентова смърт.

Други дреболии са сандъците с благинки с логото на ATC (които се чупят по особено странен от физична гледна точка начин) и възможността да отваряте врати чрез удар с приклад, ако натискането на дръжката ви се стори прекалено проблемно.

В очакване на F.E.A.R. 2: Шубето отвръща на удара

Другите два основни за успеха на оригинала елементи – графика и звук – са поизгладени, но в общи линии не са пипани много. Това не пречи престрелките все още да изглеждат шарени като зарята за Трети март, а от шептенето на Алма да ви настръхва косата. Само че ако не се развие в качествено нова посока, страхувам се, че франчайзът Ф.И.Ъ.Р. ще забуксува, докато не се удави в собствен сос. От геймплейна точка изиграването на Extraction point не беше кой знае какво, защото със старите и изпитани похвати нито могат все още да ни стреснат, нито да ни изненадат особено. Силно се надявам втората част да предложи нещо качествено ново. А докато тя излезе – пазете се от малки момиченца! По-опасни са, отколкото изглеждат!

Пламен Димитров

Отворих очи и зърнах величествените простори на Миртана – за първи път от много, много време. Вълните упорито се разбиваха в носа на кралския кораб, брадата ми настръхна, а сърцето ми започваше да бие все потрескаво. Наближавах своя дом. Много скоро обаче щях да разбера, че вятърът на промените е минал и оттук. Последното нещо, което щях да открия в родната си земя, щеше да бъде мир и спокойствие.

По време на дългото ми пътешествие Ксардас определено не бе стоял със скръстени ръце. След като присвои силата на тъмния бог Белиар (не и без моя помощ), той намерил начин да унищожи руническата магия, лишавайки паладините от тяхната сила, и да се съюзи с орките. А те от своя страна поставили на колене почти цяла Миртана. Онези, които не им се подчинили, били избити на бойното поле. По-слабите, които не можели да им се противопоставят, се превърнали в техни роби и сега денонощно копаят из мините и божествените храмове на страната. Какво точно търсят орките обаче, никой не знае...

Недопечен свят, пълен с буболечки

PC
XBox
PS2
GBA

Gothic 3

RPG | издател: **Piranha Bytes / JoWooD** | **www.gothic3.com** | хардуер: **2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D Video** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

ПЛЮСОВЕ

- Огромен, жив свят, изграден с много любов и енергия, в който няма ограничения
- Пълна свобода при развитие на героя
- Вълшебен саундтрак

МИНУСИ

- Адски бъгав и неоптимизиран продукт
- Мегаизнервящи битки и слаб изкуствен интелект
- Лоша презентация на главните герои – репликите на Ксардас, Диего, Горн, Ларес и компания са сведени до минимум

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Страхливците сред хората (а с такива Миртана е пълна) предпочетоха да изпълняват ролята на оркски наемници, които угнетяват собствения си народ. Единствено североизточните територии на Нордмар, сред чийто заснежени бели планински върхове живеят дивите варвари, и югозападната мръсножълта гореща пустиня Варант, подслонила свободолюбивите номади и лукавите хашишини, все още удържат фронта кой както може.

Как е редно да постъпя? Дали да обединя множеството разпръснати из Миртана бунтовници и да ги поведа в името на свободата на хората? Или да подкрепя мистериозните начинания на орките? Къде се е скрил Ксардас и какво е намислил този път? Къде е и крал Робар II, за да му благодаря лично за това, че ме запрати в затворническата колония? Имах толкова много въпроси. Изглежда приключението тепърва започваше...

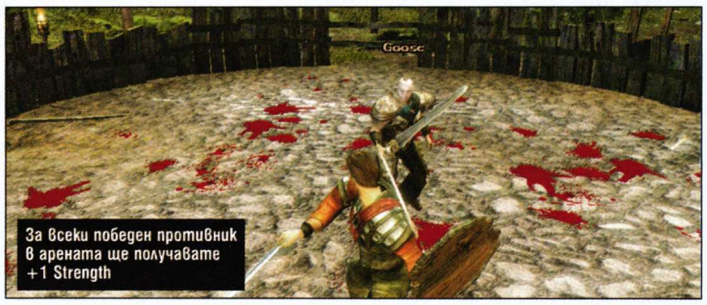
Добре дошли в Gothic

Тук всичко е възможно. Дали ще се впуснете в преследване на главния куест или просто ще изследвате необятните простори на Миртана, из чийто прелестни зелени гори все още дебнат страховитите сенчести зверове? Дали ще се отправите към пустинята, за да ловите роби, или пък ще се насочите към сгушения в снега манастир в Нордмар, за да научите повече за заформящия се сблъсък между Инос и Белиар? Може би искате да станете и гладиатори и да се биете за чест, слава и богатство на една от многото арени в света? Вие решавате това.

Сега, когато руническата магия е унищожена, положението в Миртана е още по-трагично. Огнените магове са безпомощни срещу орките и единственият шанс за правене на вълшебства се крие в оскъдните свитъци, разпръснати из света. Те обаче не са достатъчни. Затова трябва да откриете начин да се докоснете до древната магия на

праотците, която позволява изричането на заклинания без помощта на абсолютно никакви руни (което е жалко, защото това бе една от по-оригиналните черти на поредицата). И за да я получите, ще трябва да отправите молитва към боговете пред тяхно светилище. Преклонете се пред светлия Инос и ще се научите да лекувате както себе си, така и другите, да мятате добрите стари огнени топки и прочие. Паднете на колене пред Белиар и ще се докоснете до тъмната страна на магьосничеството. Ако предпочитате обаче да сте в хармония с природата, да може да опитомявате дивите животни и дори да се превръщате в едно от тях, ще трябва да спечелите доверието на някой стар друид, намерил убежище далеч от очите на обикновения човек.

Нордмар – мястото, където Ксардас е издигнал новата си кула


За всеки победен противник в арената ще получавате +1 Strength

Добре познатият магически щит от затворническата колония този път предпазва столицата на Миртана

Щит и меч

В случай че нямате вяра на магическите изкуства и разчитате единствено на силата на стоманата, имам добри новини – вече може да си служите с щит (макар че не е особено практичен) или пък да се перчите с два меча наведнъж. Безименния се е сдобил и с една нова характеристика – издръжливост. Освен че е жизненоважна по време на бой, чрез нея той има възможност да спринтира и по този начин да се измъква от почти всяка опасност.

Ако имате афинитет към лъковете пък, вероятно ще се радвате да научите, че освен обикновени стрели, може да изстрелвате и огнени, експлодиращи, отровни и такива, които отхвърлят противника назад (макар че превключването между тях е твърде дървено и става единствено през WoW-подобния куикслот).

Всички тези бойни умения се допълват от няколко второстепенни способности като алхимията, благодарение на която ще научавате нови рецепти и ще приготвяте еликсири с най-различни свойства с набраните от вас билки или пък отрова, с която да топите върховете на острието си. Защо не станете и ковач? Няма нищо по-добро от един прилично наточен меч или знанието да направиш силно оръжие. Или пък се специализирайте в бъркането по чуждите джобове и отключването на всякакви ключалки? Уви, мини играта от предните две части вече я няма – стига да имате съответното умение и един шперц, сандъците се отварят автоматично.

Приключение без граници

С други думи благодарение на новата класова система можете да бъдете всякакъв. Храбър паладин, точен стрелец, величествен друид, поклонник на Белиар, Аданос или Инос, че дори и воин-алхимик или крадлив маг. Това е възможно най-вече поради факта, че присъединяването към конкретни лагери/фракции, присъщо за Gothic I и II, е вече история. Така че за добро или лошо това няма повече да ви ограничава. В Gothic 3 помагате на когото и както намерите за добре, без да сте тясно обвързани с него.

Освен с бунтовници и орки, по време на приключението си ще се срещнете и със скиталци, криещи се сред гъстите зелени гори. С номади, борещи се срещу търговията с роби чрез помощта на водните магове. С хашишините, чието основно занимание е да се кланят на Белиар и да набират свежи работници за орките. И с варварите от Нордмар – едни от най-добрите ковачи на континента.

А каква репутация ще изградите с всяка една от тези фракции? Вие избирате това чрез собствените си действия. От нея зависи дали търговците им ще ви продадат да речем своя характерна броня. Т.е. единствено ако помагате достатъчно дълго на бунтовниците и освобождавате градовете от потисничеството на орките, ще може да носите свещените паладински одежди. Вършете достатъчно услуги на хашишините пък и един ден ще носите тяхната елитна броня, която освен всичко останало ще ви предпазва отрова и от пагубната жега в пустинята.

Клик, клик, клик...

Дотук с положителните черти на играта. Време е и за другата страна на монетата, а тя е доста неприятна. Битките, съответно и изкуственият интелект, определено са най-слабото (и противно!) място на Gothic 3. Няма и помен от простата, интуитивна, но предизвикателна система от Gothic II. Така че спокойно може да си откачите, докато се сражавате. Особено ако основното ви оръжие е предназначено за близък бой или сте имали неблагоразумието да се съгласите някое от NPC-тата да ви помага. Това е така, най-вече защото животните в света на играта са неестествено агресивни и силни (ударят ли ви първи, шансът да отвърнете е минимален), а патфайндингът на всичко живо е под всякаква критика особено сега, когато авторите са решили да премахнат опцията за катерене както за вас, така и за всички останали.

През половината от времето ще сте ангажирани да подбирате най-чистите пътечки, за да предотвратите евентуално заклещване на другаря си по оръжие, просто защото той не знае как да прескочи някое клонче или да заобиколи по-голяма скала. Другата половина ще бъде посветена на отчаяните ви опити да го запазите жив, докато се наслаждавате на "прекрасните" стонове, които издава, от типа на "А!", "А!", "О!", "А!".

Тези диви, диви прасета

За разлика от животните обаче хуманоидите (хора, орки) са просто смешно лесни за убиване. Клик, клик, клик и готово – не се нуждаете от никаква тактика. Представете си изненадата ми, когато в един слънчев ден убих цял лагер със "зелени" и си защъках из гората горд и доволен от себе си. Поне до момента, в който едно диво прасе не ме издебна и не ме направи на кайма за броени секунди. О, да – тези животинки са същински бодил в задника. Поех дълбоко въздух и се лоуднах. Вече беше облачно. Прасето пак ме уби. Лоуднах се отново. Я, сега пък вали! Как така?! Прасето пак ме размаза! Лоуднах се за n-ти път – грее слънце. Най-накрая убих гадната твар! Както виждате, уви, проблемите са навсякъде, а този "динамичен" лоудинг е просто дебилен (записвате се с извадено оръжие, а играта ви зарежда с прибрано – особено досадно по време на битка). Макар че дават относително малко опит и се водят за един от по-слабите гадини, дивите прасета могат да разкажат играта на няколко души наведнъж, просто защото атакуват яростно през почти 0,6 секунди и могат дори да ви съборят на земята.

За щастие пач v1.08 позакърпи положението и прасетата вече не са чак такива безмилостни. Битките обаче са си все така проблемни основно заради изкуствения интелект. Да речем, че предпочетете да сте ловец. С малко повече късмет, един лък и стотина стрели може да направите така, че да накарате всяко същество да се заклещи из света и спокойно да го отстраните от безопасно разстояние. Просто открийте "специалното място", на което сте недосегаеми. Така и цял дракон няма да може да ви се противопостави.

Светът на буболечките

Дори Piranha Bytes не са предполагали, че пускат на пазара толкова бъгав и хиперне-оптимизиран продукт, който дори с два гигабайта RAM се задъхва на определени места (да не говорим, че с един или по-малко въобще не става за игра)! Те се извиниха публично и заявиха, че работят по въпроса как да закърпят положението. Дали са били пришпорени от JoWooD или пък са витаели в облаците, никой не знае. Проблемите обаче са на всички нива. Отворете инвентара си във водата и ще започнете да ходите по нея като Иисус Христос (в този ред на мисли вече не може и да се гмуркате). Играйте нонстоп повече от час-два и рискувате да получите грешката "Out of memory" по време на запис, която хем ще ви преебе сейва, хем ще ви върне с няколко часа назад, ако сте имали неблагоразумието да се записвате на едно и също място няколко пъти. Тази грешка бе оправена чак с третия пач (v1.09).

Има бъгове дори в описанията на куестовете. Още в началото целта в "Kill the shy deer" всъщност не е да убиеш една сърна, а всичките пет. Или пък по-късно, когато Ларес ще ви помоли да откраднете златните чинии (gold plates) на шаманите, всъщност има предвид златните купи (gold bowls). А благодарение на един не особено приятен бъг (дори след втория пач), няма да може да научите умението за приготвяне на отрова, което само по себе си прави създаването на отровни стрели почти невъзможно. Тъпо, много тъпо.

Струва ли си?

Няма извинение за пускането на един толкова незавършен продукт. Вече започвам да се радвам, че английската версия на Gothic II се появи почти две години след немската. Така авторите вероятно са ми спестили разправията с поне едно кило бъгове. Ще ми се Gothic 3 да не бе такова кошмарно разочарование – една любима моя поредица бе брутално удавена в грешки. Въпреки всичко, ако успеете, подобно на моя милост, да си затворите очите за всички гореспоменати проблеми, въоръжите се с желязно търпение и имате добра машина, ви очаква наистина магическо RPG, което можеше и да е велико. Но, уви, за момента не е.

Владимир Тодоров

Време е за масови поражения

На лов за тролове

Най-накрая – среща с крал Робар II

Безименния кози

Аз и Джаред кроим планове за следващото въстание

Gothic никога не е била по-красива

VALI COMPUTERS

www.vali.bg

ПРОМОЦИЯ 27.11.06 - 15.01.076

НАШИТЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ЗА ВАШИТЕ ПОДАРЪЦИ

ДЖОЙСТИК С ВИБРАЦИИ QF688UV ROCKFIRE
USB интерфейс
1 спуск,5 бутона,
Вграден мотор за реалистични вибрации
Съвместим с Microsoft Direct X
32 лв.

ГЕЙМПАД С ВИБРАЦИИ QF-525UV ROCKFIRE
12 бутона,8-посочен D-пад
Драйвер за вибрации
USB интерфейс
25 лв.

КОРМИЛО С ПЕДАЛИ QF-366PU ROCKFIRE
Съвместим с PC и Playstation 2
Два мотора за реалистично усещане
Драйвер за вибрации
Въртене на волана на 180 градуса
Автоматично центриране
65 лв.

БЕЗЖИЧЕН ГЕЙМПАД RF 520GU USB ROCKFIRE
12 бутона,8-посочен D-пад
Драйвер за вибрации
Честота 27Mhz, 2 канала
39 лв.

ЗВУКОВА СИСТЕМА ЗА ДОМАШНО КИНО A4 ASW-51 FULL THEATER
Комплект 5 x 5W - сателити,
1 x 20W субуофер
74 лв.

ЗВУКОВА СИСТЕМА 2.1- СЪНИЛАЙН 5N110
Мощност 30W RMS/900W PMPO
Дървен субуофер;Атрактивен дизайн
36 лв.

ЗВУКОВА СИСТЕМА НАМА-57149
Модел AC130,мощност 130W PMPO, сиви
15 лв.

СЛУШАЛКИ С МИКРОФОН SR-931
Дължина на кабела 1.8м.
2 x 3.5" стерео жак
9 лв.

СЛУШАЛКИ ЗА MP3 ПЛЕЙЪР A4- MK-320
Висококачествена метална изработка
Диаметър на слушалката: 16мм
Чувствителност: 102dB
Дължина на кабела:140 см
Тегло: 15 грама
12 лв.

СТЕРЕО СЛУШАЛКИ С МИКРОФОН 53H-550C
Настройваем размер на слушалките
Гъвкав държач на микрофона
Настройване и изключване на микрофона
Чувствителност на слушалките: 105dB
Дължина на кабела: 2 м
13 лв.

НОВО

СЛУШАЛКИ ЗА MP3 ПЛЕЙЪР A4- MK-620
Висококачествена метална изработка
Диаметър на слушалката: 10мм
Чувствителност: 102dB
Дължина на кабела:140 см
Тегло: 13 грама
13 лв.

A4 MP3 ПЛЕЙЪР T5 FM
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV,ASF
Възможни цветове: сиво, черно,бяло
SD/MMC слот за карта /до 4Gb/
2- цветен OLED дисплей
FM радио
Време за работа до 10 часа
Вградена литиево-йонна батерия
66 лв.

TREKSTOR MP3 RADIO STATION ТРАНСМИТЕР
Предава музика от МП3 Плейър или USB хенди към аудиосистемата на автомобила
14 зададени честоти на предаване
сегментов дисплей и LED индикация

MP3 ПЛЕЙЪРИ

TREKSTOR MP3 ПЛЕЙЪР iBEAT ORGANIX
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV, ASF, OGG
Запис на глас, ID3 Tag, Еквалайзер
SRW WOW - софтуер за подобряване на звука
DRM 9 -защита срещу презапис
2-цветен OLED дисплей 23 x 11.80 мм
Време за работа до 25 часа
Вградена Литиево-йонна батерия
512Mb- 146 лв.
1Gb- 187 лв.
79 лв.
НОВО

TREKSTOR MP3 ПЛЕЙЪР iBEAT JUMP FM
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV
Запис на глас, ID3 Tag, Еквалайзер
2-цветен OLED дисплей, 4-lines
Време за работа до 10 часа
Захранване 1 x AAA батерия
512Mb- 83 лв.
1Gb- 126 лв.

TREKSTOR MP3 ПЛЕЙЪР iBEAT CEBRAX FM
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV
LCD дисплей 30x10 мм/ 96 x 26 пиксела/
Време за работа до 10 часа
Захранване 1 x AAA батерия
256Mb- 59 лв.
512Mb- 75 лв.
1Gb- 98 лв.
2Gb- 136 лв.

TREKSTOR MP3 ПЛЕЙЪР iBEAT MOOD FM
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV
FM радио, DRM 9 -защита срещу презапис
2-цветен OLED дисплей 12.3 x 23.50 мм
Време за работа до 16 часа
Захранване 1 x AAA батерия
256Mb- 80 лв.
512Mb- 95 лв.
1Gb- 118 лв.
2Gb- 164 лв.

TREKSTOR MP3 ПЛЕЙЪР iBEAT DRIVE FM
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV
Запис на глас, ID3 Tag, Еквилайзер
SD/MMC слот за карта /до 1Gb/
Време за работа до 10 часа
Захранване 1 xAAA батерия
512Mb - 78 лв.
1Gb -92 лв.

Посочените цени са с ДДС

APACER MP3 ПЛЕЙЪР Audio Steno AU522
Поддържани формати: MP3,WMA,OGG
FM радио,2-цветен OLED, 128x64
Използва MMC микро карти
Време за работа до 8 часа
Вградена 280mAh литиево-йонна батерия
512Mb- 89 лв.
1Gb- 119 лв.

APACER MP3 ПЛЕЙЪР Audio Steno AU822
Поддържани формати: MP3,WMA,WAV
FM радио,Възможни цветове:бял/черен
1.5" - 65K -цветен CSTN дисплей
Възпроизвежда видео и JPEG фото
Време за работа до 5 часа
Вградена 230mAh литиево-йонна батерия
512Mb- 119 лв.
1Gb - 139 лв.

APACER MP3 ПЛЕЙЪР Audio Steno AU231
Поддържани формати: MP3,WMA
7- сегментен LCD дисплей
Слот за SD/MMC карти до 2GB
Време за работа до 7 часа
Захранване 1 xAAA батерия
512Mb- 66 лв.
1Gb - 76 лв.

TREKSTOR USB ФЛАШ ПАМЕТ С КОЖЕН КАЛЪФ
Скорост на трансфер (четене/запис) 10 MB/s / 5.5 MB/s
Кальф от висококачествена светло-кафява кожа
С връзка за врат и удължителен кабел
512 Mb - 37 лв.
1Gb - 56 лв.
2 Gb - 96 лв.

TREKSTOR USB ФЛАШ ПАМЕТ С АЛУМИНИЕВ КОРПУС CS
Скорост на трансфер (четене/запис) 10 MB/s / 5.5 MB/s
Светодиоден индикатор, защита срещу запис с ключ
С връзка за врат и удължителен кабел
512Mb- 35 лв.
1Gb- 54 лв.
2 Gb- 90 лв.

APACER HANDY STENO AH 220
Флаш памет USB 2.0
Като ключодържател:
256 Mb- 25 лв.
512 Mb- 28 лв.
1 Gb- 44 лв.
2 Gb- 80 лв.

TREKSTOR USB ФЛАШ ПАМЕТ С АЛУМИНИЕВ КОРПУС CS
Скорост на трансфер (четене/запис) 10 MB/s / 5.5 MB/s
Светодиоден индикатор, защита срещу запис
С връзка за врат и удължителен кабел
6GB- 189 лв.
8GB- 229 лв.
12Gb- 249 лв.

TREKSTOR Enjoy now.

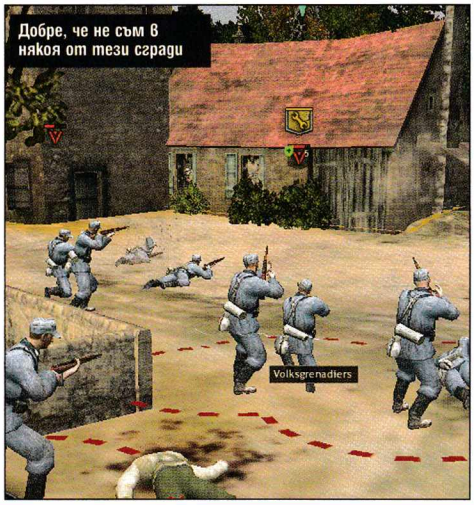
В. ТЪРНОВО, 062 630509, 623633, 602681, факс: 602680
СОФИЯ 1, ул.Галичица 37, 02 9628440, факс: 9628357
СОФИЯ 2, бул. В. Левски 111, 02 9832607, факс: 9835197
ПЛОВДИВ, ул. Янко Сакъзов 9, 032 649802
ВАРНА, кв. Чайка, бл:100, 052 306772, 390772
ХАСКОВО, 0886 003151

ДОБРИЧ, ул.България 15, 058 603682
СТ.ЗАГОРА, 042 605797- фирма "Алфа мобил"
ТРЯВНА, 0677 2071, 0898 444881
ТРОЯН, ул. Добруджа 7, 0670 64668, 0887 309771
МОНТАНА, 096 301125 - фирма "Алпиа"
СТ.ЗАГОРА, 042 642132 - "Викинг" ООД
ВРАЦА, 092 666687- фирма "Лотос"

ЛОМ, 0971 64025 - фирма "Брод"
БЯЛА, 0817 72217 - фирма "Кимтекс"
ПОЛСКИ ТРЪМБЕШ , 06141 5444 - "Интеграл ПТ"
ТЪРГОВИЩЕ, 0887 218107, - "Станком"
РАЗГРАД, 084 661737 - "ПСИТ-Разград" ООД
ПАВЛИКЕНИ, 0610 52007, СВИЩОВ, 0631 64382
ЦАРЕВО, 0550 54088

Пехотата е безпомощна срещу огнената стихия

За детайлността идеше реч



Добре, че не съм в някоя от тези сгради

PC
XBox
PS2
GBA

Company of Heroes

Strategy | издател: **THQ / Relic Entertainment** | **http://www.companyofheroesgame.com/** | хардуер: **2 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Опасността дебне от всеки прозорец :)

ПЛЮСОВЕ

- Детайлен свят, променящ се постоянно под напора на бойните действия
- Зарибяваща солова кампания
- Изключително интензивни бойни действия

МИНУСИ

- Бавно зареждане между мисиите
- Само една игрова фракция в соловата кампания – съюзническата. С Оста можете да играете единствено в мултиплейър.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

От създателите на Homeworld и Warhammer 40,000: Dawn of War

Игрите, които пресъздават отделни моменти от Втората световна война, вече май са повече от геймърите. Не знам какво им става на геймпроизводителите, че все към този исторически период залитат. Вярно, че това е едно от най-кръвопролитните събития за изминалия век, но всяко нещо си има граница. То не бяха стратегии, то не бяха триизмерни шутъри, то не беше чудо. И сега за капак на всичко, пичовете от Relic Entertainment убиха всичко детско у мен с тяхната стратегическа игра Company of Heroes. Нейното съществуване доказва, че май е невъзможно дадена тема да бъде напълно изчерпана (дори и тази за WWII), колкото и да е злоупотребявано с нея. Това от своя страна означава, че ще има още главчовци, които ще се пробват в създаването на игри, отразяващи Втората световна война.

По дрехите посрещат, по ума изпращат

Тази поговорка важи в пълна сила за Company of Heroes, защото стратегическата игра на Relic Entertainment на пръв поглед е напълно обикновена. Нейната солова кампания се разгръща в последния етап от Втората световна война, пресъздавайки офанзивата на съюзническите сили по бреговете на Омаха.

Дотук нищо иновационно. Няма да ви изненадам и с факта, че ще можете да играете само с две фракции – от едната страна Съюзниците, а от другата - Оста. Company of Heroes обаче се отличава със своята атмосфера и детайлност. Геймката носи в себе си интензивността на военните действия, ужаса на смъртта, безсмислието на отнетия човешки живот. Блестящите графични характеристики са само едната страна на златната монета, от другата намираме зарибяващ геймплей, липсващ в по-голямата част от преките конкуренти, които можем да открием на пазара.

Хм, колко оригинално

Кампанията, на която ще се натъкнете, стартирайки Company of Heroes, започва с десанта на съюзническите сили в Омаха. Сингълплейър преживелиците ви са разпределени в близо дузина интензивни мисии, отразяващи историческите подвизи на съюзническата армия на френска територия.

Напредвайки в хода на бойните действия, ще трябва да навлезете дълбоко в контролираните от немците френски територии, да се сражавате за ключови позиции, да превземете силно охранявани

градове, да осигурите доставки за братята ви по оръжие, да обезопасите важни пътни връзки и т.н. Мисиите следват логична последователност, като поетапно разкриват цялостното богатство на геймплея. В самото начало ще загреете с няколко по-елементарни задачи, но след това ще се сблъскате със суровата военна действителност.

Ще се борите със зъби и нокти за ключовите точки, разпръснати из терена, които ще ви осигурят приток на трите вида ресурси – човешки, муниции и гориво. Когато разполагате с достатъчно от тях, ще можете да създадете и собствена база. Благодарение на нея ще произвеждате танкове, пехота, артилерия и други полезни бойни единици.

Не си мислете обаче, че тук съществува вариантът, в който се окопавате, правите голямо количество бойна техника и изривате вразите. Такъв филм просто не съществува.

Няма време за почивка

Едно от най-големите достойнства на Company of Heroes е нейната интензивност. Сблъсъкът е непрекъснат, враговете атакуват безспирно. А вашата първа задача, попадайки в този изпълнен със смърт свят, е да се научите да водите сражения на няколко фронта.Трябва да разпределяте ловко бойните си части, да съобразявате техните специални характеристики и да ги групирате така, че да могат да се справят във всякакви ситуации. Например, ако запратите в дадена посока няколко танка, те могат да си изпатят сериозно от едно противотанково оръдие, но ако с тях има и група пехотинци – проблемът е никакъв.

В Company of Heroes не можете да създавате или управлявате войници индивидуално – те са групирани в отряди. Изкуственият интелект е на високо ниво, което позволява да им зададете конкретни заповеди и те ще ги изпълняват доста съобразително.

Войниците непрекъснато кореспондират със заобикалящия ги свят, използват се от позициите, в които могат да се скрият от летящите куршуми, предпазват се, залепяйки се до стените на сградите и залягат, когато попаднат под обстрел. Тръгвайки на война, трябва да имате предвид, че бронята на танковете ви не е еднакво дебела по цялата им повърхност. Затова, когато тежките ви бойни машини са под обстрел, е добре да ги завъртите с най-здраво бронираната им част по посока на атакуващия, за да поемат по-малък демидж.

Както във всяка стратегия и в тази, водейки битки, ще натрупвате определено количество опит, който впоследствие ще използвате, за да получите някои бонус умения. Те могат да се използват многократно през определен период от време и са различни по вид: извикване на група войници; поправка на всичките ви бронирани машини; временни бонуси или пък покачващи бойните характеристики заклинания. В някои от мисиите ще можете да се възползвате и от други привилегии като парашутисти и директен артилерийски обстрел.

А ти купи ли си нова видеокарта?

На красотата на геймката ще могат да се насладят само тези от вас, които притежават достатъчно мощни машини. Само при това положение ще получите възможността да се сблъскате с детайлната околна среда на Company of Heroes. Ще виждате войниците, криещи се в полуразрушените сгради, ще се радвате на кратерите, които оставят след себе си танковите и артилерийски снаряди. Ако обаче не разполагате с модерен кашон, наблъскан с най-нови модели на видеокарти и процесори и едно кило RAM, може и да не останете толкова очаровани от графичните достойнства на Company of Heroes.

Положението всъщност не е толкова трагично, защото всъщност системните изисквания не са невъзможни за покриване, както при Gothic 3 например. Те са нормални за по-голямата част от цивилизования свят, но за нашите условия все още са малко височки. От друга страна, в опита си да намалят сеча по време на джиткане, програмистите от Relic Entertainment така са написали енджина за своята най-нова игра, че тя зарежда изключително бавно.

Няма нищо невъзможно

Въпреки че Company of Heroes се базира на една до краен предел експлоатирана тема, играта определено има с какво да се похвали. Както вече казах, тя не блести с изключително иновативни елементи, а с особено красив и детайлен виртуален свят и с добре балансиран, интензивен геймплей. Определено производителите от Relic Entertainment за пореден път доказват своята класа.

Още повече чрез издаването на качествен продукт в един от най-трудните за реализация пазарни сегменти – втръсналата на всички интерпретация на битките от Втората световна война.

Асен Георгиев

КНИЖАРНИЦИ ЛЕКСИКО

Спестете 15% при поръчка от интернет

www.lecsiko.com

Ролевите игри са голям кеф, няма спор. На всеки понякога му се иска да захвърли за час–два сивото ежедневие, изпълнено с баби по опашки за сирене, преподаватели, които ти изпиват мозъка, контрольори в градския транспорт, и да замени всичко това с нещо поприказно и магично. Не сте ли се замисляли какво щеше да стане, ако можехте да се телепортирате най-отпред на опашката или да кажете на контрольора: "Возя се без билет в името на Краля и Родината"? В реалността, ако го направите, ще имате проблеми, но затова пък българите сме изобретателен народ – измислили сме компютъра! Е, не всички колективно, но откривателският ген, все трябва да се крие някъде в нас.

Защо казвам всичко това? Защото колкото и да са забавни RPG-тата, играенето на тях е свързано с редица неудобства.

Трябва да имате още няколко човека с вас, да разполагате с доста свободно

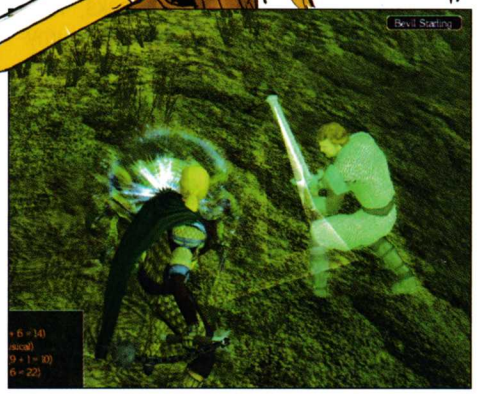
Пасторална идилия. Грух!

Най-акуратното пренасяне на D&D на компютърния екран

PC
X360
PS2
GBA

Neverwinter Nights 2

RPG | издател: **Atari/Obsidian** | **http://www.atari.com/nwn2/** | хардуер: **3 GHz, 1024 MB RAM** | мултиплейър: **Yes/No** | DVD: **1**



време, да правите всички сметки ръчно и т.н., което за някои хора е част от чара, но лично за мен (понеже съм си мързел), ако може компютър да върши всичко това, ще съм предоволен. А успехът на игри като Baldur's Gate, Icewind Dale и първата Neverwinter Nights показва, че не само аз искам някой друг да върши моята RPG-работа. Именно заради успеха на именития ѝ предшественик, от Neverwinter Nights 2 (NWN2) се очаква не просто да бъде на висота, ами да лети над облаците. Дали очакванията отговарят на получените резултати, ще разберем след малко.

графика		5
звук		общо
геймплей		

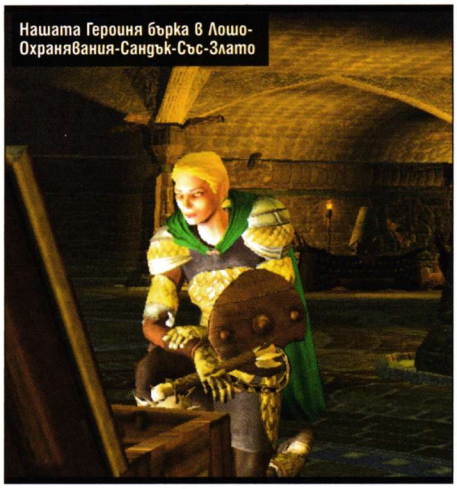
Раждането на един герой

Действието в Neverwinter Nights 2 се развива в света на Forgotten Realms и следва правилата на системата Dungeons and Dragons (версия 3.5), което според много хора я прави една по-изискана игра, нямаща нищо общо с hack n' slash РПГ-тата за простолюдието. От това произтичат доста предимства, но и няколко неудобства.

За разлика от други игри с RPG в описанието, в NWN2 създаването на герой не се изчерпва само с измислянето на някое бомбастично име, например Стиснигърло Ритниглезен (да ме прощава Тери Пратчет за плагиатството) и избора на по-заплашителна мутра на човечето ви. Тук изграждането на виртуалното ви "аз" става на няколко нива: отначало трябва да изберете расата му, а в някои случаи има и подраси (например при елфите има горски, лунни и слънчеви елфи и дроу), като от това зависят началните ви характеристики. Честно казано, хората, които никога през живота си не са се докосвали до двадесетостенен зар, сериозно ще се объркат от всички показатели, бонуси, плюсове и минуси на героите, а по-лошото е, че в играта системата Dungeons and Dragons никъде не е обяснена в нужните според мен детайли. За сметка на това на ваша помощ идва един крайно услужлив бутон Recommended, който подрежда точките ви и избира умения, както компютърът сметне за най-добре (което невинаги съвпада с това как е най-добре всъщност).

След дефинирането на раса идва доизкусуряването на външния вид и изборът

Уменията са обяснени детайлно, но напълно неразбираемо за начинаещия


Нашата Героиня бърка в Лошо-Охранявания-Сандък-Със-Злато

Понякога репликите са като извадени от криминален филм от 1960-те

на клас. Класовете са най-разнообразни и в общи линии има за всекиго по нещо. Опция за създаване на свой собствен клас няма. Класът, естествено, е най-важният избор и от него зависи стилът на игра, който ще трябва да следвате. Отново сте засипани от куп цифри и информация, но щом сте минали през екрана с предпочитана раса, това явно не е в състояние да ви уплаши. За всеки клас има и по един или няколко "престижни" класа, които не са достъпни от началото, но можете да стигнете до тях, ако с течение на играта си развиете уменията по определен начин. Следва избор на уклон – добър, неутрален и лош със съответните вариации. Една от тънкостите на играта е да се придържате спрямо избрания уклон: например ако играете с паладин, трябва задължително да изберете lawful good и не би трябвало да се отклонявате от "правия път" като лъжете или се държите арогантно при диалозите с NPC-тата. Следват още два–три екрана с възможности за определения и сте готови.

Героят и неговата чета юнаци

Няма да странстваме сами по широкия свят. От време на време ще имате избор да присъедините други участници към групата си. Имайте предвид, че NWN 2 не е много лесна и е по-добре да не отказвате предложения. От друга страна, самата игра е така нагласена, че не можете да вземете всеки – отделните персонажи имат свои мисли, чувства и задачи (доколкото е възможно в игра, разбира се) и не са просто наемници, присъстващи, за да ви улесняват живота. В честите разговори с тях ще трябва все пак да се придържате и към техните желания, а не само към своите. Например някои персонажи са с уклон към доброто и не одобряват, когато лъжете. Това от своя страна може да ги накара да ви зарежат. Общо взето отношенията в групата са доста сложни и както в реалния живот, не можете да угодите на всички. Действията на спътниците ви са до голяма степен автоматизирани и те сами нападат врагове, обезвреждат капани и т.н., така че не е нужно да им указвате конкретна задача. Кампанията все пак може да се изиграе и кооперативно с още до трима човека, а цялата и продължителност е към 50 часа, което ми се струва предостатъчно, особено комбинирано с огромните възможности за преиграване.

За съжаление на места се губи реализмът, доколкото изобщо може да го има в една фентъзи игра. Например: чувате звуци на битка от съседната стая, ахкания, охкания и така нататък, но всъщност боят започва, едва когато отворите вратата. През времето преди вашата интервенция враговете са стояли един срещу друг и са се гледали лошо. Създава се усещането, че всичко вас чака

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месечно на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
GSM (088) 8393141
Тел. (032) 624080, в. 101, 103

(то на практика си е така, но можеха да го направят по-малко очевидно).

Управлението е сравнително лесно и въпреки доста сложните правила на D&D на вас няма да ви се наложи да правите кой-знае какви усилия. Дори да не разбирате какво точно и как точно се изчислява - както в повечето игри, по-големите цифри са за предпочитане. Ако не ви се задълбава в правилата, и това знание ще ви е достатъчно. Съюзниците ви ще ви помагат автоматично при бой, а ако искате, може и ръчно да им задавате команди, при това в режим "на пауза", което допълнително улеснява координацията.

Както обаче казах, играта съвсем не е толкова лесна. Например най-лесният начин да излекувате раните си е да си почивате (rest), но пък не можете да отдъхвате, докато наоколо има врагове. Естествено, едва ли искате да нападнете тези врагове, докато сте на малко кръв. Дяволът, както казват, е в детайлите...

Където очакванията се разминават с реалността

Уви, NWN 2 далеч не е съвършена игра. На първо място трябва да отправя критика към графиката ѝ, която определено не е "върхът на сладоледа". Тя разбира се не е основното, към което се стреми играта, но при над 50 часа геймплей гледането на не чак грозни, но не достатъчно добре моделирани фигурки започва да дразни. На всичкото отгоре играта е страшно лакома за ресурси, което е необяснимо на фона на гореспоменатата несъвършена графична машина. Според някои това се дължи отчасти и на множеството изчисления и симулиране на зарове в реално време, но други подобни игри нямат този проблем.

Звукът е малко по-добър и още при създаването на герой можете да изберете измежду петнадесетина различни гласове за персонажа си, но пък повечето диалози не са озвучени, което създава неприятната необходимост да минавате през дълги разговори, без да чувате нищо, освен околния фонов шум. Поне според мен разработчиците можеха да се постараят малко повече в тази насока.

От гледна точка на геймплея, почти всичко по екрана, що е интерфейс, може да се мести. Това е добро хрумване, макар че са забравени други елементарни неща. Например, за да разгледате даден предмет, трябва да щракнете на него с десния бутон на мишката и да изберете опцията Inspect, което е доста неудобно, когато инвентарът ви е почти пълен. В повечето други игри просто трябва да посочиш предмета и толкова, но не и тук. А като комбинираме това с не чак толкова детайлната графика и често неугледните иконки на предметите, и престоят ви при продавачите се увеличава поне двойно. Отделно, повечето умения или не са обяснени или са обяснени толкова мъгляво, че да се чуди човек кое за какво всъщност служи.

Играта също е осеяна с адски чест и доста изнервящ load – има зареждане почти навсякъде и често откровено ненужно, например когато искате да влезете в къща само с две стаи. За да излезете, пак чакате външния свят да се зареди. Това ми стана досадно още в началото на играта, а определено се налага да се разкарвате доста насам-натам. Някои казват, че всичко се зареждало за секунда, но поне при мен не беше така.

Стигнахме и до най-големия минус на играта – камерата. Всеки един от предвидените режими е неудобен, различават се само по степента на неудобство: грубо казано от "напълно невъзможно за игра" до "дразнещо, но поносимо". Неудобството се състои главно в това, че тя изисква вашето постоянно внимание и трябва да бъде нагласяна и въртяна ръчно през цялото време. Паузата донякъде улеснява това, но все пак бих предпочел да имам възможност да се съсредоточа върху действието на екрана, а не постоянно да оправям гледната точка, за да разбера какво точно се случва.

Бъгове има сравнително рядко и повечето са свързани или с графиката (например портретът на някой персонаж остава извън екрана) или с поведението на съотборниците ви – понякога те откровено пренебрегват вашите команди, а често отказват да помръднат, докато ръчно не ги преместите.

Съдбата на света е в твоите ръце

Съдбата на играта също. Аз лично се колебая да дам окончателна оценка на NWN 2, защото играта ми е интересна, но не мога да си затворя очите и пред недостатъците ѝ. Така че оставям всеки да реши сам за себе си дали ще я сложи в личното си Топ 10 или не. Не забравяйте, че към нея е включен и доста сериозен Toolset, който ви позволява да създавате свои уникални приключения.

Не се съмнявам, че в нета вече са плъзнали стотици такива, което прави NWN 2 практически безкрайна откъм игрово време. Ако имате желание и умения – пробвайте се. Аз също ще пробвам да направя епична сага за един доблестен рицар и неговия кон на име Икарус, изправени срещу злата армия на орките – контрольори...

Пламен Димитров

Уви, от близо графиката се дъни

1. Good to see you, too, Tarmas.
2. Quit your grumbling, wizard.
3. We're here for the Knaves' Challenge.
4. We'll be back later.

Клуб Mania (кв. Гео Милев, Sky City център, ет.3)
100 компютъра, Pentium IV D, **3,4 Ghz**
GeForce **7600 GT**, **17"** LCD Philips

Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **17"** LCD Benq

Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **19"** LCD HP, **19" LG Ultra Flat**

Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
50 компютъра, Pentium IV D, **3,4 Ghz**
GeForce **7600 GT**, **17"** LCD Benq

Възможност за игра във всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source, StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft, C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III, SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller, Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor, Rome: Total War, Battlefield: Vietnam

САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!

КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН NETWORK ООД
ВИЖ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА

Мъртвите лежаха на всяка улица, миризмата на твирин се усещаше зад всеки ъгъл и опияняваше съзнанието на хората, добитъкът скиташе без надзор, брат вдигаше нож срещу брата, а черният пратеник почукваше тихо на поредната врата. Така изглежда готическият свят на Pathologic, където опасността е толкова реална, че можете да я докоснете, а лицето на злото е поистинско и ужасяващо от всякога. Едно уникално изживяване, което трудно би могло да се вмести е рамките на който и да било жанр. Приключение, екшън, стелт, ролева игра или сървайвъл хорър? Всичко наведнъж. И още нещо...

Игра на оцеляване

PC
XBox
PS2
GBA

Pathologic

Horror Action/Adventure | издател: **Gramis** | **www.gramis.com** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**

Началото на един кошмар

Дълбоко в недрата на Древната Степ оживя странен град. В самото начало неговите жители се занимаваха единствено със скотовъдство, сгушени около чудовищната Кланица, плуваща в море от кръв. Съвсем неочаквано обаче той се разрасна в мистериозно и изолирано от света селище с необичайна социална структура и закостенели вярвания. Неговото странно общество успя да оцелее няколко поколения.

Дори щеше да продължи да се развива, ако не бе избухнала мистериозна, смъртоносна и неизбежна болест, пред която дори Черната смърт изглеждаше като обикновена настинка. Тя започна безмилостно да избива жителите, да покварява и изяжда града парченце по парченце. Абсолютно никой не можеше да си обясни нейната поява, камо ли да открие лек...

Реалност или измислица?

Точно тогава, в зората на нейната поява, пристигнаха трима странници. Те обаче не знаеха, че попадат в капан, от който няма измъкване. Даниел Данковски - високообразован бакалавър по медицина с безскрупулни методи на разследване, назначен от местните власти; Артемий Бурах - харуспекс с широки разбирания за живота и репутация на изкусен хирург, дошъл, за да понесе тежкото бреме на наследството на баща си; и Клара - ексцентрично момиче с мистични умения, което би могло да се превърне в спасителката на този отчаян град, ако обезсърчените ѝ очи не издаваха постоянния страх, който я мъчи, ако спомените за ужасите на нейното минало не я преследваха и до ден днешен.

И тримата ще трябва да намерят начин да оцелеят в заформящия се Ад в рамките на дванадесет дни и да разгадаят мистерията, обгърнала заразата. А в края на кошмара ще бъдат принудени да решат съдбата на обречения град и всички негови жители. Стига все още да са живи, разбира се.

Пътят на Бакалавъра, Изкормвача и Благочестивата

Една от най-силните страни на Pathologic е, че играта с всеки един от героите е коренно различна. С бакалавър Данковски да речем ще търсите трескаво източника на заразата, ще обикаляте по домовете, за да лекувате болните и всячески ще се стараете да намерите доказателство, което да предотврати затварянето на Танатика – вашата лаборатория, смисълът на живота ви.

Ще се наложи да разплетете и мистерията на Полихедрона. Що за кула е това? Изглежда е направена от сънища и мечти. Децата твърдят, че може да ги улавя и дори да ги сбъдва. Може би тук се крие отговорът на всичките ви въпроси? Може би именно това произведение на изкуството, създадено от братята Стаматин, е родило мистериозната болест. Защото то е и единственото, което може да ѝ устои.

С Бурах пък ще трябва да убедите останалите, че не сте убили неестествено възрастния Симон Каин – духовния лидер на града, човекът, когото всички обожават. Ще се впуснете в изследване на недрата на чудовищната Кланица и в крайна сметка ще се опитате да си възвърнете онова, което по право е ваше.

Когато превъртите Pathologic с един от двамата герои, ще получите достъп и до Клара, известна повече като Благочестивата. Това, което я отличава от Даниел и Артемий е, че ръцете ѝ притежават лечителски способности. Чрез тях прос-

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	2.1Mb / 280 KB
БЪЛГАРСКИ	20Mb / 2.5 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

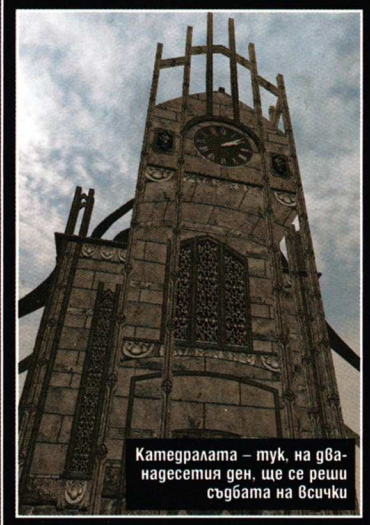
НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	4Mb / 520KB
БЪЛГАРСКИ	32Mb / 4MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000


Катедралата – тук, на дванадесетия ден, ще се реши съдбата на всички

Червей – едно от многото чудати същества в града

Болестта може да погълне и вас – дръжте под око здравословното си състояние

Театърът се превърна в гробница

то с едно докосване, тя може да изцерява болните (или пък да наказва нападателите си). Клара обаче не знае, че със собствените си лъжи ще даде живот на едно съвършено противоположно на душата ѝ същество, което ще прави всичко възможно, за да я компрометира. Дали ще успее да го залови, зависи от вас.

Тик-так, тик-так...

Концепцията за постоянно течащо време в Pathologic допълнително допринася за усещането, че сте притиснати от абсолютно всички обстоятелства. Един ден е равен на няколко реални часа, а важните събития се случват независимо дали вие сте наоколо или не. Затова трябва много внимателно да планирате действията си – кого трябва да посетите, кога и особено - има ли смисъл. Това е така, най-вече защото единственият начин за придвижване е пеш, а градът е огромен. Пък и героите се тътрят отчайващо мудно. Ако заради вас някой от последователите ви загине, не очаквайте щастлив край. Все пак още в самото начало една от мистериозните Господарки, които имат необичайни психически способности, ви дават списък с имената им и ви предупреждава изрично, че вашата съдба е тясно обвързана с тяхната. Те на всяка цена трябва да оцелеят до изтичането на дванадесетте дни, ако искате да се измъкнете от това чудовищно място!

Така или иначе всеки ден ще имате страшно много работа за вършене. А разгадаването на мистерията около смъртоносната болест, която ще поглъща все повече квартали, не е лесна работа. Нито пък може да си позволите да не спите, защото в крайна сметка ще умрете от изтощение. Затова изпълняването на второстепенни задачи често може да ви забавя допълнително и ако до края на деня не сте се справили с основните си задължения, следва край. Но ако успеете да планирате времето си както трябва, допълнителните куестове ще ви донесат най-различни облаги под формата на лекарства, провизии или просто пари. В случай че не ви се занимава с тях, добре е да знаете кой какви точно стоки търси из града, за да набавите необходимите си вещи чрез търговия (особено когато цените скачат главоломно заради настъпващата епидемия). Децата например се интересуват от всякакви вехтории и биха дали всичко за една обикновена рибарска кукичка. Дори и т.нар. прахчета – безценна смес, за която се говори, че е победила болестта преди много години.

Стиска ли ви?

Каква ще бъде вашата стратегия за оцеляване? Можете ли да устоите на постоянните стенания, които ще чувате зад здраво залостените врати на умиращите къщи? Или пък на гледката на паднала на земята жена, гърчеща се в непоносима болка?

Ще спрете ли, за да ѝ дадете обезболяващо или ще я подминете без капчица чувство за отговорност, защото ви е страх да не се заразите и вие? Ако мислите, че можете да преживеете дванадесет дни в забравеното от Бога селище на Pathologic, качете се на сцената. Време е шоуто да започне.

Владимир Тодоров

ПЛЮСОВЕ

- Най-голямата игра, преведена и озвучена на български
- Потискаща в добрия смисъл на думата готическа атмосфера
- Трима герои, няколко различни завършека – докато се опитвате да оцелеете с един от тях, останалите двама живеят собствен живот в града и постоянно кроят интриги срещу вас

МИНУСИ

- Муден на моменти геймплей
- Диалозите играят прекалено голяма роля - често основното ви занимание ще е единствено да четете
- Поостаряла визия

Недоверието към Буш нараства с всеки изминал ден. Цели 68% от американците не одобряват работата, която този човек върши, и това въобще не го смущава. Но нима по пътя на логиката, както комикът Стивън Колбърт с насмешка заяви, това не означава също така, че 68% одобряват работата, която той НЕ върши? Замислете се по въпроса. В Щатите дори вече се върти и филм (макар и по апокрифни киносалони), който показва как през 2007-ма се извършва успешен атентат срещу Буш вследствие на слабата политика, която води! Като че ли вече е модно да се плюе по този нещастно тъп президент. Всеки, който когато може, отправя по някоя злобна реплика по негов адрес...

А можеше да бъде и двойно по-добра

PC
XBox
PS2
WII

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Stealth | издател: **UbiSoft** | **www.splintercell.com** | хардуер: **3 GHz, 1 GB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

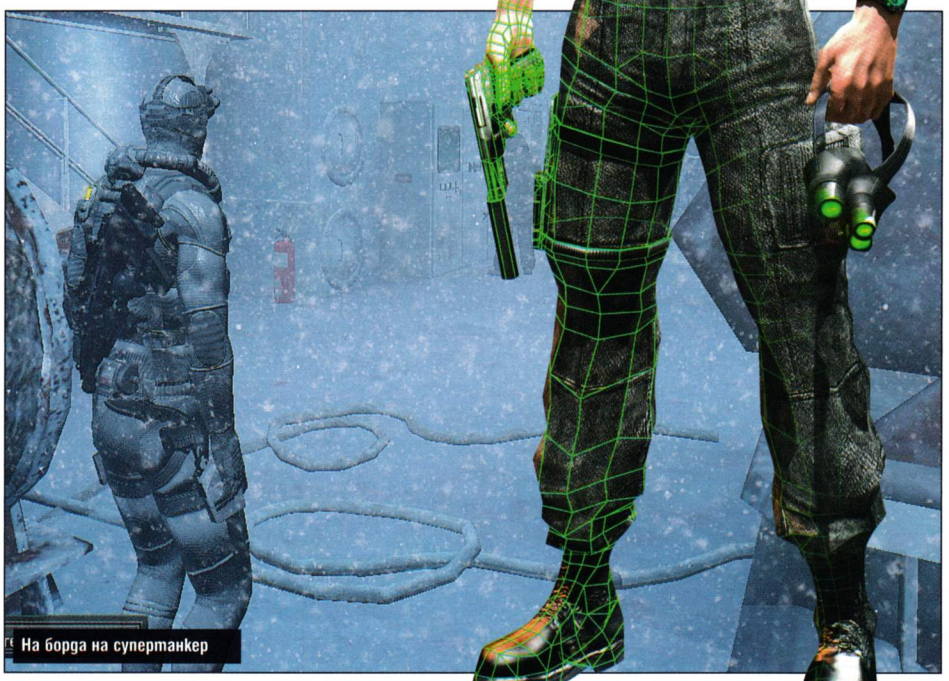
И Double Agent не остава по-далеч от тази проблематика. В основата на злото в тази най-нова стелт игра стои терористична организация с център Ню Йорк, сформирана от хора, които смятат, че Съединените щати са попаднали в зли ръце. Че се управляват от корумпирани хора, които са продали тяхната държава и нейните честни граждани за своя собствена облага. Само че вашата задача, уви, ще е да ги спрете като... станете един от тях.

Шпионски драми

Действието в Double Agent започва малко след събитията в Chaos Theory –

SPLINTER CELL: CONVICTION

Така би трябвало да се казва следващата част от поредицата, която в момента се разработва ексклузивно за PC и Xbox 360. Все още нищо не се знае за нейната история, но предвид надписа To Be Continued в края на Double Agent и заглавието на петицата (Conviction), вероятно Сам Фишър ще бъде преследван от ФБР, които не знаят за неговия статус на двоен агент. Предполага се пък, че новият злодей ще бъде помощник директор Уилямс, което не е лишено от смисъл предвид факта, че в Double Agent се създава предпоставка за сериозен конфликт на интереси между него и Ламбърт. Що се отнася до геймплея, Conviction би трябвало да промени представата ни за стелт жанр, но доколко това клише е вярно, тепърва ни предстои да разберем.



На борда на супертанкер

ПЛЮСОВЕ

- Една от най-добрите стелт игри на пазара (поне за Xbox и PS2) с три различни превъртания – добър, нормален и ужасен край.
- Вашите решения определят хода на събитията, заради тях може да загине дори някой от главните герои в поредицата. Кой? Тайна!
- Зрелищни сцени, перфектна графика и страхотно озвучение.

МИНУСИ

- Твърде нестабилна – крашва постоянно; странни визуални бъгове.
- Тромаво управление – ако успеете да се промушите от първия път през дупката в килията ви, честито.
- Не тръгва на карти, които не поддържат Shader Model 3.0 – т.е. ако видеото ви не е ATI x1X00 или NVIDIA 6600 (или по-добро), няма да може да стартирате дори инсталацията.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

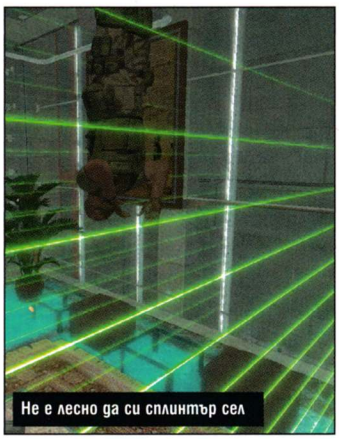
Разходка с лодка

Перфектното убийство

Поглед отвисоко

Безплатният превоз в днешно време е рядкост

Последният екшън герой


Не е лесно да си сплинтър сел

Сам Фишър е изпратен в Исландия заедно с някакъв самоуверен новак, за да изследва една подозрителна геотермална инсталация. Мисията би трябвало да бъде рутинна и да протече без излишни изненади и рискове. Но нещата естествено се объркват и младият агент бива убит. Сам обаче поема ситуацията в свои ръце и успява да неутрализира цяла ракета, а накрая бива спасен в последния момент от полковник Ламбърт, само за да научи, че дъщеря му – единственото ценно за него нещо на този свят – е била прегазена от пиян шофьор. Така един от най-добрите агенти на Трети ешелон се превръща в развалина, изпада в дълбока депресия, не може да се концентрира над работата си и бива изтеглен от отряда.

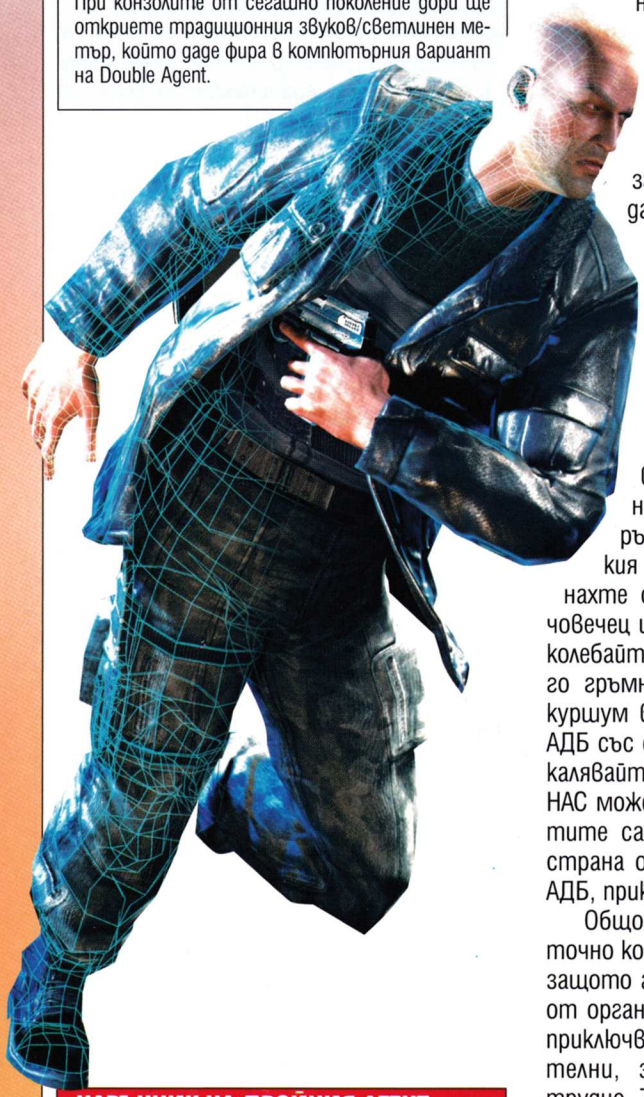
Под прикритие

Няколко месеца по-късно Ламбърт му предлага да стане двоен агент, за да проникне в потенциално опасна терористична организация на име Армията на Джон Браун (АДБ), която от известно време е привлякла вниманието на Националната агенция по сигурност (НАС) със своите действия. Сам, естествено, няма какво повече да губи и приема. Работодателите му приписват един куп престъпления, включително поредица въоръжени грабежа, и специално го предупреждават, че ако бъде разкрит, ще отрекат всякакви връзки с него. Така той попада във федералния затвор Елсуорт, а съвсем случайно негов съкилийник е Джейми Вашингтон – един от членовете на АДБ. Двамата заедно планират своето бягство, което изглежда като детска игра в сравнение с Prison Break. Новият приятел на Сам го отвежда директно в търбуха на звяра.

Най-трудната мисия на агент Фишър тепърва предстои – да разобличи плановете на терористите, да спаси живота на милиони и да се измъкне жив.

РАЗЛИЧНИ ВЕРСИИ, РАЗЛИЧНИ ИГРИ

За съжаление на всички потребители на компютри Xbox и PS2 версиите (създадени от UbiSoft Montreal, а не от Shanghai) са далеч по-добри – с повече нива, сцени и диалози, които разгръщат историята по-подробно. Незнайно защо те са отрязани от тази за PC, която пък от своя страна е директен порт на Xbox 360 и точно поради тази причина – доста проблемна. При конзолите от сегашно поколение дори ще откриете традиционния звуков/светлинен метър, който даде фира в компютърния вариант на Double Agent.



НАРЪЧНИК НА ДВОЙНИЯ АГЕНТ

Докато се намирате в щабквартирата на терористите, трябва да знаете и спазвате следните основни правила:

- Не е задължително да изпълнявате задачите (поставяне на троянски кон в мрежата или тайна антена на покрива), но така може да развалите доверието, което някоя от организациите имат към вас.
- Не се мотайте, защото времето, което имате на разположение, е крайно ограничено. Следете брояча!
- Винаги се връщайте на мястото, където членовете на АДБ са ви натоварили със дадена задача, преди времето да е изтекло.
- Щабквартирата на АДБ има няколко нива на сигурност – едни от помещенията са защитени с гласови ключалки. Други разпознават пръстови отпечатъци, а трети се отварят единствено при сканиране на ретината.
- Всяко едно подозрително действие от ваша страна ще намали доверието на АДБ към вас – тук не може да използвате оръжия и повечето си джаджи, камо ли да наранявате когото и да било; проучвайте защитените зони с повишено внимание.

Добър Сам – Лош Сам

За първи път в поредицата ще трябва да се грижите за показателя, наречен доверие. Той е представен под формата на две скали – по една за НАС и АДБ - и играе ключова роля в целия геймплей. По време на повечето мисии ще бъдете натоварвани със задачи, които или ще повишат, или ще развалят репутацията ви с една от двете организации. Например още в самото начало, докато се опитвате да избягате от затвора, може да изберете дали да отворите всички килии, за да се възползвате от хаоса и да убегнете от полезрението на охраната, или не. Докато подобно действие ще се понрави на АДБ, НАС естествено няма да го одобрят.

Малко по-късно шефът на лошковците дори ще ви постави пистолет в ръцете ви и ще ви накара да застреляте хладнокръвно пилота на журналистическия хеликоптер, с който се измъкнахте от Елсоурт. Дали нещастният човечец ще загине от вашата ръка? Поколебайте се малко повече и Джейми ще го гръмне вместо вас. Вкарайте един куршум в главата му и ще впечатлите АДБ със своето хладнокръвие. Но не прекалявайте с подобни действия, защото НАС може и да си помислят, че терористите са ви промили мозъка. От друга страна обаче, ако не се подчинявате на АДБ, прикритието ви ще бъде разкрито.

Общо взето трябва да планирате точно кога и какво трябва да изпълните, защото ако доверието към която и да е от организациите падне до нула, играта приключва. А ако сте твърде невнимателни, златната среда се поддържа трудно. Този показател е важен, тъй като определя и отношението на останалите герои към вас, както и това до каква точно екипировка ще имате достъп. Ако се мазните повечко на НАС, ще имате достъп до не чак толкова смъртоносен арсенал, подходящ за безшумно преминаване през нивата, докато АДБ ще ви предоставят доста унищожителни оръжия.

Ако работи, не го разваляй

UbiSoft Shanghai (пичовете, направили Pandora Tomorrow) са нанесли и дребни промени по интерфейса, за да засилят "филмовото" усещане. Но не за добро. Познатият ви от Chaos Theory светлинен/звуков метър, благодарение на който можехте безпроблемно да се ориентирате доколко Сам е безшумен или видим за останалите, е напълно изчезнал. Сега неговото място е заето от малка лампичка на гърба на героя, която свети в три цвята. Зелено – агентът се спотайва успешно в сенките; жълто – грози го потенциална опасност; червено – той е напълно разкрит. Тази идея изглежда леко недомислена и опростена за стелт игра от ранга на Splinter Cell. Още повече защо им е притрябвало на UbiSoft Shanghai да махат нещо, което досега си е работило в интерес на геймплея? Пък и Сам носи това устройство дори в затвора. Кой и как му е позволил да си го закичи на затворническите дрехи, е пълна мистерия.

Дизайнът на нивата обаче си е все така разчупен, а Фишър, макар и пред пенсиониране, все още умее да прави всички готини акробатични трикове от предишните части. Те са допълнени от умението му да използва двойно въже, за да се спуска по стръмни плоскости, а сега вече може да се крие и под масите, бюрата и превозните средства, ако види, че някой идва към него.

Подводни и вертикални мисии

В интерес на истината няма да вършите нещо кой знае колко по-различно в сравнение с останалите части. Начинът, по който са поднесени мисиите обаче, е меко казано зрелищен и динамичен. В една от тях, която се развива близо до Охотско море с цел отвличането на цял супертанкер, ще прекарате половината време под водата, докато на леда над вас ходят нищо неподозиращите ви жертви. Разбийте го там, където е по-тънък, издърпайте нещастника при вас и го намушкайте с нож! Преди всичко това обаче ще трябва да се приземите успешно с парашут, който естествено ще ви направи проблем в най-неподходящия момент.

Но безспорно всички точки обира нивото в Шанхай, в което ще се спускате и катерите по външната част на един огромен, поне стоетажен небостъргач, за да се опитате да подслушате разговор между шефа на АДБ и пакистански ядрен физик. Стига да не ви е страх от височини, разбира се, защото всичко под вас изглежда толкова реално, че направо да ви прилошее. Пък и в един момент ще ви подгони цял хеликоптер!

Смесени чувства

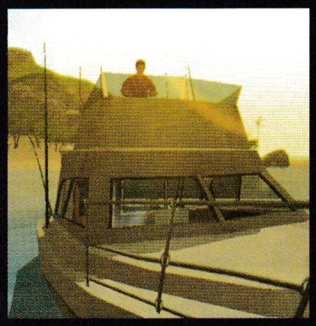
За финал мога само да ви кажа, че UbiSoft отведоха стелт жанра до нови висини – както в сингъл-, така и в мултиплейър режим. Макар и с всички проблеми, с които е съпътствана (най-вече постоянните и доста досадни забивания, както и странният бъг с разбиването на сейфа – ако имате проблеми с тази мини-игра, придвижете скролера на мишката един-два пъти напред), Double Agent е с две глави над всичко, излизало досега. Предполагам, че с няколко пача нещата ще се стабилизират. Но като че ли в последно време бъгавите игри започнаха да стават все по-често явление.

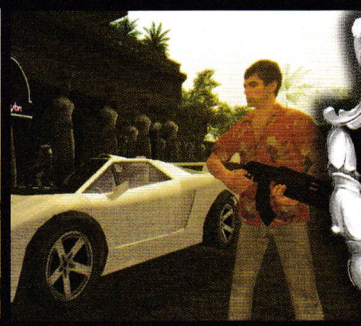
Владимир Тодоров

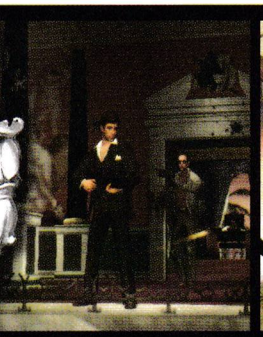
SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

БЪДИ ОРИГИНАЛЪТ.
БЪДИ ТОНИ МОНТАНА.







ScarfaceGame.com

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ:
СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11 | УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74 | ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58 | БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 45 80
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
УЛ. "КОСТА ЛУПЧЕВ" 52 (ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС SKYCITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 28 16
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

www.pulsar.bg

"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.

Американци да издават ентъртейнинг продукти, посветени на индианци, ми се струва леко лицемерничко. Да, наистина те са част от американската история и т.н., но все пак, когато група вълци влязат в нова гора и почти изтребят всички зайци в нея, след това не им вдигат паметници. Още по-малко ги вкарват в ролята на размахващи знамето с чертичките и звездичките будали, които помагат на добрите американци във войната им с лошите англичани. Но темата на списанието са игрите, а не раздразнението ми от прекалено национализъм в гейминдустрията, нали?

"Хау, Бели вожде!"

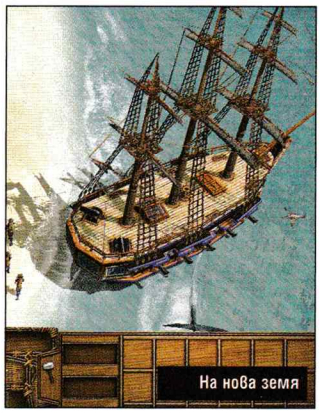
Age of Empires: The WarChiefs

RTS | издател: **Microsoft** | **www.ageofempires3.com** | хардуер: **1.4 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

Още от същото

Експанжънът предлага три нови раси, една нова кампания и дребни промени в геймплея. Перфектна концепция, вършила добра работа. Особено за Age поредицата. Но след като си играл експанжън на Blizzard, Relic или Activision, това ти се струва дори недостатъчно. И за да може да се съревновава с модерните, доста динамични и скоростни стратегии, предлагащи много различни единици, Age се нуждае от нещо си свое, нещо, което да привлече достатъчно клиенти. И го намира. Да, няма го адреналиновият заряд на Warhammer: DOW поредицата, нито пък приказността и юбер баланса на Warcraft3 TFT, но има нещо друго – има емоция и атмосфера.

Геймплеят на AOE е по-бавен, но това не го прави по-изнервящ. Напротив – прави го релаксиращ. Единиците са доста еднотипни и се делят на четири основни типа – лека и тежка пехота, кавалерия и артилерия. Но някак си от Ensamble са постигнали баланса между яснота (а не да се чудиш кое за какво е) и ненатрапчивост, без да се стига до недостиг на ори-

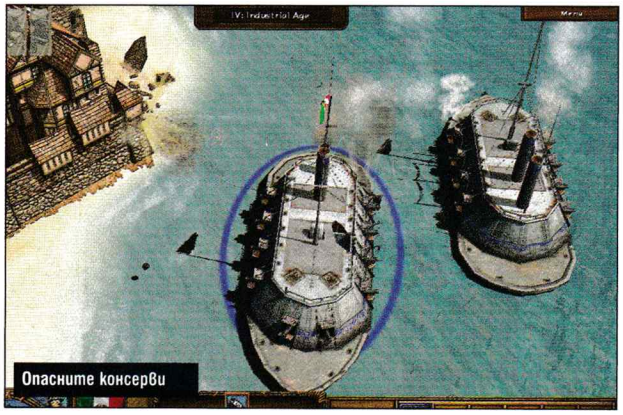


На нова земя

Яко анархизъм

Сините в атака!

Пушките....



Опасните консерви

Пуцай, куме!

ПЛЮСОВЕ

- Три нови раси
- Нинджи и хитри мисии в кампанията
- Освежава поизсъхващия геймплей на Age-а

МИНУСИ

- Новите раси са почти идентични
- Ненужно удължена кампания
- Прекалено монотонна и бавна на моменти

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

гиналност. Системата от трупане на опит и ъпгрейд на основният град, който да пуска различни бонуси и ъпгрейди по време на игра, дава онази щипка оригиналност, за да стане продуктът цялостен.

И все пак нещо ново

Проследявайки американската борба за независимост, играта ще ни срещне с Натаниел Блек и неговото семейство. Въпреки че не съм много сигурен в автентичността – историята на САЩ ми е малко тъмна Индия – но имаме налице американци, биещи се срещу французи. Пичът е полуиндианец. И като такъв е адски удобен за представянето на трите нови фракции в играта. Това са коренното население на Новия континент – сиукси, ирокези и ацтеки. Всички те имат няколко сходни черти - бърза кавалерия, доста ефективни пехотинци, въоръжени с допотопните за времето томахаваки и лъкове и почти пълната липса на конвенционална артилерия. Защо почти? Защото ирокезите са силно американизирани и могат да вадят топове на бойното поле.

Кампанията е разделена на три глави, всяка обслужваща по едно племе. Най-интересното при тях е, че имат тотемен кръг – сграда, в която могат да тичкат до 25 селянина, помагайки за раждаемостта, създавайки нови юнити или вдигайки нивото на щети, причинявано от човечетата ви.

Добавени са и две нови сгради за всяка нация – едната ви предлага избор от наемници – бандити, пистолероси и дори нинджи (!), а другата - достъп до всички единици от съседните неутрални индиански племена, на чиято територия сте построили търговски пост.

Може би най-интересната функция на останалите нации, добавена с експанжъна, е вариантът да се разбунтуват. Когато изберете Revolt като опция за Age прогресията ви, се случват няколко неща. Абсолютно всички селяни се преобразяват в Colonial Militia – пушкаджии средно ниво и получавате достъпа до няколко много корави единици, включително могъщите Ironclad. Това е много добро решение, ако искате буквално да удвоите армията си и да премажете противника за няколко минути, но има един сериозен недостатък – процесът е необратим, след него не можете да продуцирате повече аграрници и ако атаката ви се провали, оставате на сухо. От друга страна, рискът да заложиш всичко само на една карта (буквално) си е трънка, като да те гони ромска контрола за невалидно билетче из ма'алата. Всички карти от града ви се сменят с 4 нови, даващи ви войници, форт, кораби или супер мощните Гатлинг оръдия. Макар и останали без селяни, можете да позакрепите икономиката си на базата на кораби, събиращи злато и храна, но става бавно.

За финал

Графиката си е все същата – т.е. красива и приятна за окото и все още изглеждаща актуална. Музиката също и се опитва да се синхронизира с действията ви – в повечето случаи успешно. ИИ-то е на много добро ниво, въпреки че липсата за контрол на макроповедението на войниците ми бъркаше в здравето неведнъж.

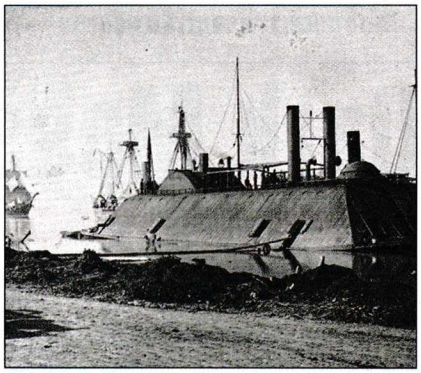
И ако следваме логиката на развитите на поредицата – чака ни Age 4, по време на Втората световна. Но за да бъде добра игра, сензационна, такава каквато беше първият AOE за времето си, Ensemble трябва да си размърдат доста здраво задниците – защото поне за сега WW2 стратегиите са повече отколкото е законно и май сме видели всичко, което може да се измисли по въпроса.

Георги Панайотов

КАК ДА СТАНЕМ ИНДИАНЦИ?

1. Вземи си пера и си ги набучи, където сметнеш за уместно.
2. Съблечи се до препаска, използвай водни боички за останалото – tribal картинките са куул.
3. Подгони съседската котка с викове "Фанах те, бизоне!", но ако имате съсед с прякор Бизона – по-леко с виковете.
4. Подгони съседките с цел изнасилване и скалпиране (внимавай с ченгетата, ако те хванат – опитай се да ги скалпираш, ако не успееш, кажи: "PCM ме накара да го направя").
5. Научи се да гледаш като индианец и не забравяй – с тренировки всичко се постига.

МИЩЦИ ЖЕЛЕЗНИ



Първата концепция за метален силно брониран кораб е разработена от китайския генерал Куин Ши Фу още през 1203 година. По-късно японците, турците и французите усъвършенстват собствени варианти, като общото при тях е едно – задвижват се от гребла и поради огромната си тежест, са тромави и повече плашещи врага, отколкото полезни. По време на гражданската война в САЩ се разработва и използва първият броненосец с парен двигател. Огромна за времето си конструкция, обвита с нитовани стоманени листове – това е прародителят на днешните бойни кораби и началото на края на ерата на ветроходите. И както с повечето оръжия и технологии, идеите, залегнали в Ironclad-а, след войната дават силен тласък на промишленото корабоплаване.

"Десет века крепостта ще устои,
Стени от духове, обвити в стени от жар.
И местни лордове ще сведат глави
Пред неродения син на най-тъмния господар.

Във век, удавен в кръв и борби,
Луната ще чернее, без никой да знае защо.
Тогава гробницата ще се открои
На Седмия, който летя в небесата високо.

Последна потомка от род запуснат
Напред в неписаната история ще го води
Под крипти пророчества се сблъскват,
настъпва война между врагове древни..."

На път за Каменошлем.

Тъмната страна на силата и магията

PC
XBox
PS2
GBA

Dark Messiah of Might and Magic

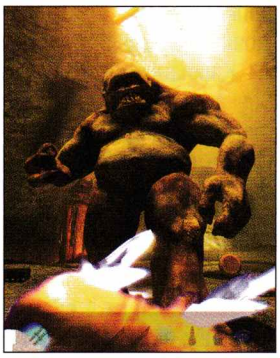
Fantasy FPS | издател: **Arkane Studios / UbiSoft** | **www.darkmessiahgame.com** | хардуер: **2.2 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Това са единствените три строфи, останали от предсказанието за Тъмния месия. Шейсет и седем години след смъртта на магьосника Сар-Елам, който се жертва, за да спаси света от нашествието демоните, неговият ученик Сар-Шазар пророкува, че един ден на земята ще се роди нещо ужасно. Полудемон, получовек. Той ще може да ходи свободно между световете и ще използва реликвата на Седмия дракон – Черепът на сенките, за да унищожи затвора на своя баща Кха-Белетх завинаги и да го възкачи отново на трона му от огън и гниеща плът. И тогава Ашън ще бъде потопен в кръв. Възможно ли е пророчеството да е вярно и

кой всъщност е Тъмния месия?

Сарет нямаше отговор на тези въпроси. Той бе обикновен сирак, приютен и отгледан от вълшебника Фенриг, но същевременно и неговият най-добър ученик. Като такъв, никога не бе странствал из земите на Ашън. Сега обаче най-накрая имаше възможност да опознае света. Току-що бе приключил с обучението си, а учителят му бе обещал да го изпрати на първата му мисия – да отиде до Каменошлем и да занесе един мистериозен кристал на мага Менелаг. Сарет обаче не подозираше, че няма да пътува сам, а още повече – че спътникът му ще бъде сексапилно същество на име Ксана, което ще всели в него по магически път и ще се слее с душата му, за да го пази и наставлява.

За нещастие на Сарет обаче странстването до Каменошлем не бе изпълнено с никакви препятствия, а единственото забавление, което успя да си намери междувременно, бе да зяпа втренчено в ушите на своя кон. Той копнееше за приключения, за битки, за слава и не изгаряше от желание да се изявява като обикновен куриер. Но Сарет отново нямаше представа, че армията на некромантите ще нападне и обсади града и че той за първи път ще може да докаже своите умения. Какви ще бъдат те обаче? В какъв боец ще го превърнете – суров воин, под-



Няма нищо по-хубаво от двойка ками с електрически заряд.

ПЛЮСОВЕ

- Уникално добра бойна система от създателите на Arx Fatalis
- Разчупен дизайн на нивата
- Високо ниво на интерактивност благодарение на прочутия енджин Source

МИНУСИ

- Слабо застъпени RPG елементи за игра тип Might and Magic
- Недоразвити концепции (правенето на мечове)
- Предсказуема история

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

ДИАЛОГ МЕЖДУ ГОБЛИНИ

Нека ги наречем, за наше улеснение, По-малко тъп (ПМТ) и Много по-тъп (МПТ):

ПМТ: Пфу, не можем да ядем орки.

МПТ: О, можем! Те изяли Зим, аз изям орк. Зим тъп, грозен и подъл, но Зим мой братовчед. Сега Зим просто една плюнка.

Орки ядат гоблини, гоблини ядат орки!

Аз вече опитал орк. Не чак толкова гадно – един път Гринк ми даде два дроба. Той каза, че те носят мощ и сила. Помниш ли?

ПМТ: Ъм… Не са два дроба, мисля... Орки имат само един дроб, излъгал те е да изядеш друг чифт органи, ха-ха-ха!

Не всички ще оцелеят...

Нали не сте очаквали, че ще се размините с драконите?

молен крадец или мощен маг?

Фентъзи екшън от първо лице

Бойната система в Dark Messiah of Might and Magic (DMMM) е може би една от най-добрите, които съм виждал до момента. Проста и същевременно разнообразна. По какъв точно начин ще вземете живота на противника си, зависи единствено от собственото ви извратено въображение. Дали ще го бутнете от висока пропаст, ще го ритнете срещу шипеста решетка или директно в запалено огнище. Дали ще използвате близкия стол, камък или буре, за да му го треснете в главата, да го зашеметите и да го довършите с промушващ удар. Дали ще го примамите до някой от десетките капани и ще го оставите да стъпи сам в тях. Или пък просто ще унищожите дадена крехка платформа в правилния момент – точно тогава, когато би паднала върху него. Просто уникално. А нивата в играта с пълни с подобни неща, затова отваряйте очите си на четири!

Когато пък се разгорещите, а битката навлезе във вихъра ви, шансът адреналинът ви да се покачи на макс е огромен. Тогава става най-интересно. С един удар може да довършите противника си по възможно най-зрелищния начин (при това на забавен каданс а ла "Матрицата", в случай че носите меч, жезъл или ками).

RPG

Макар че на пръв поглед DMMM си е чистокръвен екшън, в него има и щипка добре премерени RPG елементи, които да замажат очите на феновете на ролевата поредица и да ви помогнат да оцелеете в тази брутална игра. По време на вашето пътешествие из Ашън ще трупате скил точки, които ще може да инвестирате в три различни раздела умения (бойни, магически и други). Те не се определят от броя на труповете, които сте оставили зад гърба си, а от начина, по който изпълнявате своите задачи (и най-вече тези, които са второстепенни или дори скрити). Типичен пример за това е още първото ниво, в което трябва да помогнете при защитата на Каменошлем. Ако се сетите да затворите една от вратите на покрива, преди от нея да е изскочил таласъм и да се е нахвърлил върху нещастния войник, ще се озовете с две точки. В противен случай ви очаква само една. Или пък по-късно – ако се престрашите да се изправите срещу втория циклоп, който срещате по пътя си, ще бъдете възнаградени подобаващо. Ако предпочетете да избягате или да се промъкнете покрай него, няма да получите никакви допълнителни скил точки.

Вълшебствата на чародея

Магьосникът е може би най-интересната посока на развитие. Естествено, той ще бъде слаб физически, робите, които ще откривате за него, ще му носят минимални

Интернет България и ЕСТНЕТ ви предлагат:
БЕЗПЛАТЕН КАБЕЛЕН МОДЕМ
ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ!
ЕКСПРЕСНО ВКЛЮЧВАНЕ!
ИНТЕЛИГЕНТНИ РЕШЕНИЯ!
Скорости от 512 kbps до 4096 kbps!
Изравнени скорости към България и света!
24 часова поддръжка!
974 36 78, 40 800

точки броня, а жезлите, с които ще се сражава в меле, нанасят незначителни щети (макар че могат да съборят противниците ви на земята доста полесно, а някои от тях дори отразяват чуждите заклинания). За сметка на това обаче магиите, които ще може да мята, ще бъдат повече от унищожителни.

Представете си следната сцена. Нападате три орка, клюкарстващи около топлото огнище. Замразявате единия от тях – хвърляте се към него, преди останалите да са разбрали какво става, и го бутате в огъня. Смъртта е бавна и мъчителна, а приятелчетата му – по-разгневени от всякога. Настава свирепа битка. Орките се опитват всячески да ви притиснат в ъгъла, докато вие упорито им бягате и ги помпате с огнени топки, чиято посока на движение може да направлявате дори собственоръчно. Изведнъж се сещате, какво бяхте прочели в една от книгите по пътя. Този тип същества са уязвими срещу светкавици! Бам! От ръката ви извира смъртоносна струя електричество и вторият орк пада на земята. Остава само един. Той обаче се изплашва и накуцвайки започва да бяга и да вика за помощ. Тогава обаче адреналинът ви се е покачил максимално високо. Време е за истински поражения. Приготвяте магията си Weaken и я хвърляте срещу разярения орк. Изведнъж двуметровото същество се смалява до големината на дребна хлебарка, а вие го стъпквате с едно бързо и добре премерено движение.

Естествено (освен като труп), може да излезете от тази битка и по съвършено различен начин. Точно тук се крие основното преимущество на бойната система. Да речем, че бягащият орк успее да викне подкрепление. Тогава, вместо да го смалявате, може да се възползвате от покачения си адреналин като хвърлите срещу новите му другарчета още една светкавица. Този път обаче тя ще има верижен и много по-унищожителен ефект.

Или омайте един от противниците си, за да се сражава на ваша страна. Ограничения няма.

Ето какво става, когато погледнете през очите на Ксана.

Само след секунда ще забия камата си във врата му...

Методите на крадеца

Ако предпочетете да се изживявате като крадец, основното ви преимущество ще бъде умението да се прокрадвате в сенките, което ако бъде покачено до достатъчно високо ниво, ще ви направи почти изцяло невидими. С помощта на камите си ще убивате противниците си с един удар в гърба, стига да не ви забележат, а с най-различните по вид лъкове (обикновени, замразяващи, огнени, тровещи) ще се правите на снайперист. В по-късен етап ще може да крадете от враговете си, без въобще да се налага да ги убивате, да откривате заложени капани или пък дори да използвате инструментите си, за да преодолявате всяка една ключалка (без магическите, разбира се). В случай че ви липсват огнените магии на магьосника пък, просто извадете лъка си и насочете стрелата към някоя факла или огнище, за да я запалите и воала – имате си огнена стрела!

Силата на боеца

Може би най-скучно е да развиете Сарет като меле боец. Да, има някои готини специални умения от типа на завъртаща атака (адреналинът трябва да е на макс), при която във вихъра ѝ убивате почти всичко живо, което е около вас. За да се доберете до нея обаче, трябва да сте инвестирали едно кило точки в раздел Melee Combat. Но общо взето основното ви занимание ще е да се помпате на левия бутон на мишката си и от време на време да използвате десния, за да парирате ударите си с щит (ако можете да носите такъв, разбира се). Като воин обаче ще получите достъп до едни от най-яките и най-поразяващи мечове в играта като Sword of the Dragonclaw (+9 нормален демидж и +18 срещу немъртви същества)! Или пък дори ще може да си изковете такъв, стига да откриете ковачница и подходящия материал.

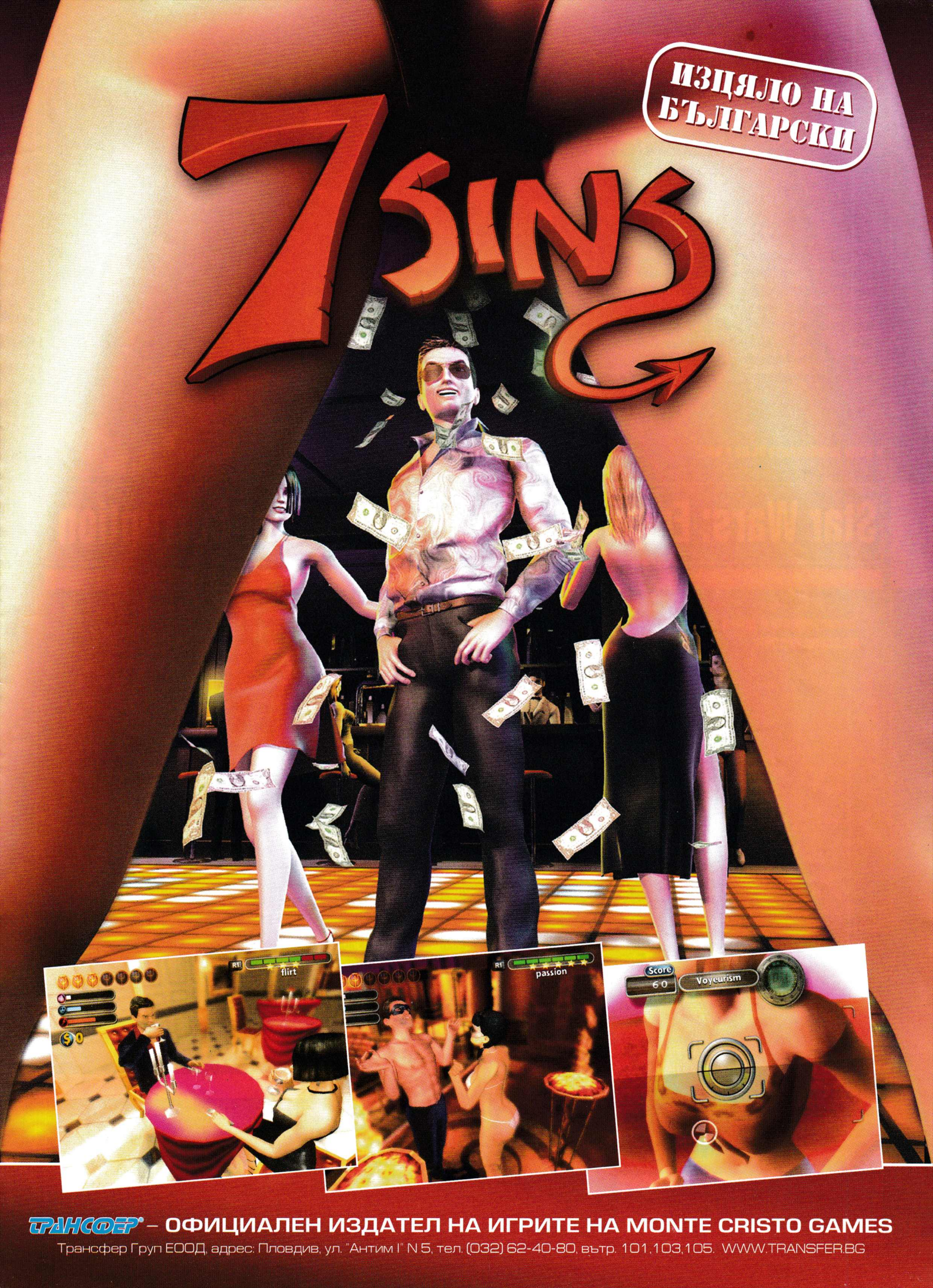
Противниците в Ашън

Независимо как ще предпочетете да развиете Сарет обаче, враговете ви ще си останат все същите. Черни охранители, зомбита, таласъми, орки, гоблини, паяци, циклопи... Всеки един от тях се нуждае от специфична тактика, за да бъде победен. Когато паднат на земята например, зомбитата трябва да бъдат довършени с пронизващ удар. В противен случай ще се надигнат отново. Таласъмите щъкат дори по таваните и са изключително ловки. Орките са корави воини и най-често са екипирани и с щит. Паяците пък могат да ви отровят, но мразят огъня до полуда. А циклопите са гигантски петметрови чудовища, чието единствено слабо място е окото. Така че каквото и да си мислите, DMMM определено не е лесна игра и ще ви трябват поне десетина часа нон стоп геймплей, за да преодолеете всички препятствия и врагове в нея. Нивата са огромни, комплексни, с много различни пътища и десетки скрити тайни, които ще ви носят еликсири, свитъци и по-добри оръжия или брони. За да ги откриете обаче, ще трябва значително да се потрудите и да използвате специалния си лък, с който може да изстрелвате стрели с прикачени за тях въжета. Така ще може да достигате и най-недостъпните места в Ашън.

Финално

Личи си от километри, че това не е Might and Magic X, но какво пък – по дяволите, според мен DMMM е в пъти по-добра. Полиран до блясък екшън с няколко различни завършека и щипка RPG елементи, поднесени в комплект със стандартните за подобен род игри буболечки. Препоръчвам го на всеки, който поне малко обича вселената на силата и магията.

Владимир Тодоров



ТРАНСФЕР® – ОФИЦИАЛЕН ИЗДАТЕЛ НА ИГРИТЕ НА MONTE CRISTO GAMES
Трансфер Груп ЕООД, адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N 5, тел. (032) 62-40-80, вътр. 101,103,105. WWW.TRANSFER.BG

Готините игри винаги си имат продължения или поне експанжън. Неоспорим факт, точно както и липсата на жирафи по полюсите. Не че няма изключения от правилото (Knights of The Old Republic – мъка-а-а), но правилото по принцип си важи. Просто нямаше как да не се появи и продължение за Empires at War – най-добрата 3D стратегия по Star Wars франчайза, ако не и най-добрата SW стратегия изобщо. Пичовете от Petrogliph са имали нелеката задача да доразвият и обогатят продукт, който има силно консервативни фенове. Всяка една погрешна стъпка би била наказана най-малкото с масово дюдюкане по форуми и паланки, а това си е напрежение и то голямо. И все пак мисля, че са се справили повече от добре.

И нека далаверата бъде с вас!

PC
XBox
PS2
GBA

Star Wars: Empires at War – Forces of Corruption

RTS | издател: **Petrogliph/Lucas Arts** | **http://www.lucasarts.com/** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

За корупцията и други модерни реалии

Действието на Empires at War се развива малко след края на третия филм от поредицата, т.е. до създаването и използването на Звездата на смъртта. После историята ни е ясна – Люк от русоляв момък се превръща в лош джедай, издухвайки баща си по всички показатели (освен може би по гейщина – да, трудно ми е да простя избора на младия Вейдър). Сестричката му се залюбва с Хан Соло и всичко е ок.

Но паралелно с това се развива и друга драма, за която сблъсъкът между империята и бунтовниците е просто фон на случващото се. А и двете страни в конфликта могат да бъдат както врагове, така и приятели. Това е историята на шеф на подземен свят (Тайбър Зан), набутан зад решетките от Джаба Да Хът (неофициален основател на Пица Хът между другото) и излязъл иззад тях по време на един от най-големите затворнически бунтове. Той е изградил империята си от нулата, използвайки вместо огромни линейни кораби една друга, много по-могъща сила – тази на парите. След това вкарал един мощен в лицето на императора, отнасяйки на топло в собствения си сейф най-съкровените му тайни. Историята е много интересна и с много обрати. Първоначалният лов на информация за могъщ ситски артефакт ще ви въведе плавно в подробностите около нелегалните пластове на Star Wars вселената и ненатрапчиво ще ви направи съпричастни.

Със силата на парите

Основната новост е новодобавената фракция – престъпният синдикат на Зан. Представлява интересна комбинация, като начин на игра и единици, които са смесица между империята и бунтовниците. От една страна, има тежки машинарии и герои, използващи тъмната страна. От друга вместо да разчита на груба сила и постоянно превземане на планетите една след друга, може да използва нелегална мрежа от подкупи, рекет и отвличания, за да си гарантира лоялността на различните светове. Звучи познато, нали, но нека да не политизираме статията. Новите технологии и ъпгрейди можете или да откраднете или да закупите на черно от различни планети. Някои от тях директно се копират, докато други можете да използвате за направата на собствени машини.

Наборът от единици е доста интересен. Пехотата е малобройна, но мултифункционална. Тя, както и повечето ви единици, може да се ъпгрейдва и да получи някои доста готини умения като смяна оръжията с по-мощни или залепяне на противопехотни мини по картата. Само силите на Зан имат достъп до Mass Drive оръжия – не много мощни, но скорострелни и нанасящи splash dmage. Но по-важното е, че игнорират щитовете и бият направо по корпуса. Също като бунтовниците, хората на Зан трябва да купуват всеки един изтребител и бомбардировач за флотата си отделно от другите кораби и поне в началото останалите раси имат превес в космическите битки. Но след като получите достъп до мандалорските технологии, ще се сдобиете с два отвратително силни кораба.

Единият е оръжейна платформа, накичена с оръдия като коледна елхичка. Вторият има само два турболазера от конвенционалния арсенал, по-интересни са двете оръжия, монтирани в носа му. Първото изпържва от воле вражите щитове, а второто макар и страшно бавно, може да порази всяка слаба точка с почти 1 изстрел. Единствената слабост на този кораб е, че доста бързо се превръща в скрап, ако го налазят бомбардировачи.

Добавена е опцията (и за трите фракции) за орбитална стрелба по наземни цели. Ако имате крайцер или линеен кораб в орбита над планетата, ще можете на оп-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

ПЛЮСОВЕ

- Много нови единици
- Интересна история
- Епична финална битка

МИНУСИ

- Бъгав и недоразработен мултиплейър
- Кратка
- На моменти монотонна

Новите Mon Calamari фригати – лоши са...

Blue vs Red – класическият StarWars сблъсък

Zann кораб – мандалорски технологии и извратено чувство за хумор?

Space мелетата са супер зрелищни

Както вече споменах: Space мелетата са супер зрелищни

ределени периоди от време да поразявате доста голяма площ, стига да имате видимост към нея. А на финал ще се сблъскате с новите модели суперзвездни унищожители, носещи в себе си технологиите на Звездата на смъртта. Именно хващането на флагманът им – императорският "Еклипс" ще бъде задачата ви в края на кампанията.

За всеки по нещо

Империята и бунтовниците също са получили няколко нови хитринки. Основното подобрение при лошите е замяната на остарелите Tie Fighter-и с доста по-бързите и убийствени Tie Advanced. Вече изтребителите на империята не "смучат голямо време" (suck big time), а са равностойни на тези на другите сили.

Добавени са Dark Trooper-и в три модификации – Phase 1, 2 и 3, доста добри срещу всичко, особено третата фаза, която може да се закотвя и превръща в ракетно гнездо. Всяка фракция има на разположение самоходни build pad-ове за допълнителна огнева мощ или прецакване на Силата. За финал присъстват и наземни изтребители, които поне за сега са доста небалансирани.

Въпреки че не нанасят много щети, те изключват системите на всяка вража единица, правейки я безполезна – при поръчка получавате трички наведнъж директно от имперските заводи. Тъй като някои от новите планети са силно негостоприемни, можете да строите и бронетранспортьори.

Този на пиратите например е бърз и невидим, но слабо бронирани, докато имперският е тежък и непохватен, но с антиракетна установка и две лазерни кули. Така като количество нови неща Forces of Corruption е пребогат. Наземните и въздушните единици са станали много повече, но все още очарованието на играта си остават космическите битки. Присъствието на крайцери от старата република, мандалорианците и умелото интегриране на престъпния синдикат и неговата история в митологията на играта доста приятно изгъделичкаха личния ми кеф. Което пък доведе до тотално тридневно втръбяване в играта и тъжен поглед, че всичко свършва с отворен финал и ще трябва да се чака още – до следващото продължение.

Георги Панайотов

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ

ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.

ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

СОФИЯ
Магазин "Placebo"
ул. Шишман 51
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски N2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Napa`s GraffStore & Galery
ул.Цар Иван Асен II 57
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
Търговски център "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Магазин "Мултидиск"
бул. Мадрид 5
Магазин за мобилни аксесоари "Текарт"
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите) до метростанция Вардар

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Това наистина е София

Следваща спирка Калофер

Наръчникът на БДЖ

PC
XBox
PS2
GBA

Sid Meier's Railroads

Икономическа стратегия | издател: **Firaxis Games** | **www.2kgames.com/railroad** | хардуер: **800 MHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

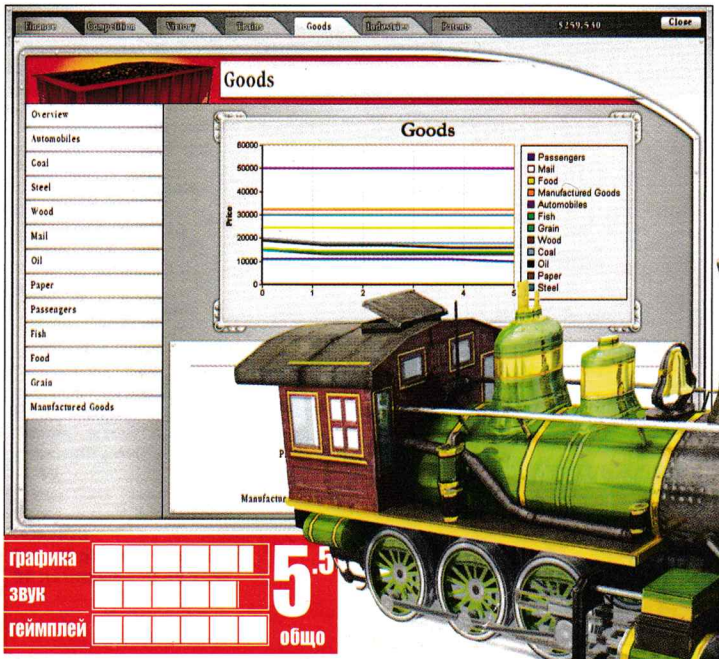
Ако столът пред компютъра ми ненавиждаше да бъде използван и можеше да говори, споменаването на някои имена със сигурност щяха да го доведат до жално стенание или неистови крясъци. Едно от тези имена е и най-вероятно ще си остане Sid Meier. Име, което върви ръка за ръка с една от най-добрите предизвикващи седене пред PC-то стратегически поредици – Цивилизацията. Но докато до появата на нова Цивилизация ще минат още много лета, на пазара продължават да излизат игрици, развяващи гордо името Сид на корицата си. В настоящето последният продукт от кохортата, за които и ще стане реч, е Sid Meier's Railroads. Както си и следва от названието, новото чудо е икономическа стратегия, поставила в центъра си ЖП транспорта и неговите особености. На пръв поглед играта предразполага към навяващи скука мисли, но гарантирам, че след половин час джиткане почти всеки ще забрави за околния свят.

Смисъл и геймплей

Двигателят на прогреса в симулацията е търсенето и предлагането. Град А произвежда вино, има нужда от транспорт и поща, град Б не предлага нищо съществено, но поглъща безразсъдно големи количества стоки, плантацията Д отглежда жито и иска да се отърве от него и т. н. Хаосът е тотален, а публиката – недоволна. Тук на помощ идва наша милост с железопътната си компания и свързва всички и всичко като по пътя събира и подходящите такси.

На пръв поглед основните дейности, които се развиват в геймката, са три – строеж на ЖП линии, издигане на гари и покупка на влакове. Но за радост при втори прочит човек установява, че почти навсякъде из действието се намира по някой вир, от който изплува малък задълбочаващ интригата детайл. Пример: от време на време из играта се появяват изобретения, които подпомагат някоя част от системата (нов вид турбина и т.н), иновациите се предлагат на търг, а спечелилият получава правата за тях и съответните облаги, които те носят.

Друг много приятен момент в Sid Meier's Railroads е силно развитата и прилично интелигентна конкуренция и възможността за групови изпълнения. За разлика от мно-



Железен кон в акция

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

го подобни игри и подобие на реалния живот, развитието на собствената империя не винаги е гаранция за тотален успех. На пазарния фронт често присъстват поне един или два конкурента, които предлагат същите услуги и имат нахалството да се развиват и действат прилично бързо.

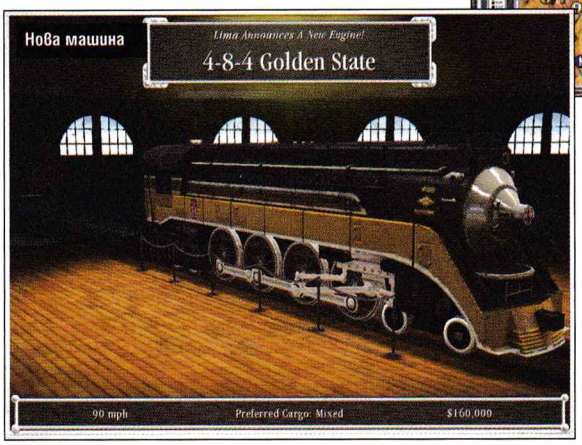
Време и концентрация

Въпреки наглед малкото неща, които могат да се контролират и настройват в даден миг, стратегията изисква бая внимание, не оставя време за продължителни кафе паузи и философски разсъждения. По простата причина, че в Railroads не съществуват врагове за анихилация и превземане, крайният момент на джиткането се определя от достигането на определена икономическа цел или предварително зададена година. Когато настъпи съответният час, геймката дава оценка за свършеното през изиграния период. Ако все пак наша милост реши, че не иска да се раздели с построеното, се дава възможност за продължаване на играта, но трупането на червени точки спира и всичко минава на вълна "утопична вселена."

Копчета, картинки и звук

От техническа и чисто образователна гледна точка стратегията предлага изключително много.

Управлението на отделните детайли е ужасно просто и интуитивно. Туториалът на играта е един от най-смислените и приятни представители на своя вид, на които можете да попаднете в настоящето. Основните уроци се предават прекрасно, а някои от дребните екстри, които се появяват в течение на действието, са толкова елементарни за схващане, че и най-заторможеният интелектуално индивид би имал шанс да се справи.



Графиката на Railroads не е страхотна, но и подобен род произведения не го предполагат. Ако нивото на детайл е подобно на това в някоя 3D-пуцалка или автомобилен симулатор, изчислителната мощ, с която трябва да разполага една щайга, за да завърти целия подопечен свят, би била огромна.

По тази причина картинките на стратегията дават основни детайли и ръбати фигурки, които, наблюдавани от средна височина, изглеждат прилично. Най-доброто във визията на геймката е това, че когато нещо в играта се случва – разтоварване или товарене на вагони, натрупване на влакове на дадена гара и т.н. погледът по един или друг начин бива прикован към въпросната точка без експлозии или дразнещо ярки алармени знаци.

Аудиото на чудото, както в много други случаи, допълва цялостното усещане. Звуците и музиката са прекрасен фон. Натрапващи се парчета или излишно моделирани скрибуцания липсват. Трелите, които се леят от колоните или слушалките, са ужасяващо меки и дори на моменти незабележими.

Епилог

Sid Meier's Railroads е произведение, което може да бъде харесано от широк кръг хора. Изграждането на ЖП империя е представено по учудващо примамлив начин. Действието е вманиачаващо, отделните детайли – изпипани, а най-доброто е, че под повърхността на всичко се крият дребни елементи, които могат да зарадват почти всеки. Новата геймка на Firaxis е определено най-добрата икономическа стратегия, на която съм играл през настоящата година. Адмирациите, които могат да ѝ се дадат и ѝ се дават, са абсолютно заслужени.

Стефан Хаджиев

PC
XB360
PS2
GBA

Football Manager 2007

Футболен мениджър | издател: **Sports Interactive** | **www.footballmanager.net** | хардуер: **P 1 GHz , 512 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

ПЛЮСОВЕ

- Огромен интерактивен свят
- Помощни менюта за начинаещите

МИНУСИ

- Води до пристрастяване

Можете да заредите до 3 първенства едновременно

Тактическите опции при FM07 са много разнообразни

Когато първата игра от серията Championship Manager излезе през вече далечната 1992 г., малцина предполагаха, че тя ще се превърне в легенда и любимо средство за забавление на милиони фенове по целия свят. Както често се случва, великите неща се раждат съвсем скромно – в случая в стаята на двамата братя Пол и Оливър Колиър от английското графство Шропшир. Те пишат играта на Бейсик – език за програмиране, който не е особено подходящ за създаването на по-сложни компютърни игри. Освен това недостатък е и фактът, че имената на играчите са измислени, докато конкуренцията от онова време в лицето на Premier Manager и The Manager използва реални състезатели. Като резултат продажбите са по-скоро задоволителни, отколкото сензационни. Но по-важното е, че

PC
XB360
PS2
GBA

Championship Manager 2007

Футболен мениджър | издател: **Beautiful Game** | **ww.championshipmanager.co.uk** | хардуер: **P 1 GHz, 5120 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

ПЛЮСОВЕ

- Определен напредък в сравнение с миналата версия

МИНУСИ

- Все още има доста бъгове в геймплея
- Отава в сянката на FM 2007

Освен от водка, братушките се интересуват и от футбол

Кръгчетата в CM07 вече са заменени от някакви подобия на играчи

първата стъпка е вече факт – духът е пуснат от бутилката и е поставено началото на една от най-обичаните и култови поредици в света на компютърните игри.

Следващото издание, използващо имена на истински играчи и написано на програмния език C, си спечелва малка група верни почитатели. Истинският пробив обаче идва с Championship Manager 2 – той излиза през септември 1995 г. и съдържа актуализирани състави от две първенства – Англия и Шотландия, снимки на стадионите и прословутия коментар, запазен и до днес. В интерес на истината, в спомените ми още са живи онези дни, когато пропуснах доста часове в гимназията заради тази игра, която просто ме плени от първия миг.

През следващите години са издадени нови части от поредицата, които се базират на добре изградената формула – запазват се основите на играта, а се добавят по няколко нови първенства и опции. Въпреки че тези издания приличат повече на ъпдейти, отколкото на цели игри, те се приемат повече от добре и към момента на излизането на CM 03/04 играта е безспорният фаворит в своя жанр.

Тук някъде обаче нещата се обърквам и създателите от Sports Interactive се разделят с издателите Eidos. Историята мълчи какви са истинските причини за разрива, но се смята, че SI получават много по-голяма творческа свобода при новите издатели Sega. Това, което е факт, е, че SI запазват основния код на играта, базата данни и програмирането, докато правата върху името и интерфейса остават при Eidos. Така се получават две паралелни игри – Championship Manager, разработван от Beautiful Game Studios и Football Manager, за когото са отговорни оригиналните разработчици от SI. Това че оттук насетне CM трябва да бъде създадена буквално от нулата, оказва своето влияние и следващите няколко издания са прекалено бъгави и недоизпипани. Същевременно Football Manager остана предпочитаният избор на феновете – или поне досега беше така.

Какво ново в света на футболните мениджъри?

Новите издания на двата мениджъра излязоха относително по едно и също време и дадоха възможност на фенове и специалисти да сравнят директно игрите и да изберат своя фаворит. Това ще се опитаме да направим и ние в следващите редове.

Първото нещо, което прави впечатление е, че при третия си самостоятелен опит в света на футболните мениджъри Beautiful Game Studios са се справили доста добре. Ако някой очаква да открие продължение на пълната с грешки CM 2006, ще се окаже приятно изненадан. Спомням си как CM 2006 излезе в един петък през пролетта и още в понеделник официалният форум на играта бе пълен с постове за бъговете и аномалиите в играта. Очевидно е, че създателите са си взели поука и новата версия предлага на геймърите значително подобрен и амбициозен продукт. CM 2006 има 63 първенства от 26 страни, създаващи един огромен виртуален свят, в който бъдещите мениджъри могат да търсят своето място под слънцето.

Едно от основните и интересни нововъведения е използването на лицензираната технология ProZone – един мощен аналитичен продукт, предпочитан в действителност от мениджърите за анализ и оценка на представянето на играчите. Благодарение на ProZone можете да разчепкате всеки двубой в зависимост от това, което ви интересува. Например може да анализирате представянето на халфовете ви като се съсредоточите върху дадените от тях пасове, колко от тях са били извеждащи, колко неточни и т.н. Ако отборът е допуснал нелеп гол в края на срещата, може да разгледате подробно разположението на защитниците и пласирането на вратаря и др.

Самите двубои в играта също предлагат подобрени опции и множество тактически възможности. Можете да разговаряте с играчите по-

мислете тънко.
mobilebulgaria.com

Football Manager 2007: Ще върнете ли Ювентус в Серия А?

отделно или с целия отбор преди всеки мач, на полувремето и след края му. Съществува възможността да давате доста интересни персонални инструкции, касаещи противниковите играчи – например, ако нападателят на съперника е с по-крехка физика, централните ви защитници могат да бъдат доста груби и така да го притиснат.

Империята отвръща на удара

Безспорните подобрения в CM 2007 очевидно са направили впечатление не само на феновете, но и на вражеския лагер, защото хората от SI явно са почувствали конкуренцията и в резултат са излезли на пазара с възможно най-добрият продукт от поредицата досега изобщо. FM 2007 просто невероятна игра – абсолютно съвършенство и ненадминато удоволствие за всички почитатели на футболния мениджмънт. Верни на традицията, създателите са запазили познатия от предната версия облик и са добавили няколко нововъведения, които обхващат различни аспекти от играта. Изборът на профил за вашия мениджър още в самото начало има важна роля – ако героят ви е опитен, ще вдъхва повече уважение у играчите, но и изискванията към него ще бъдат завишени. Ако изберете да бъдете без особен опит в треньорската кариера, е вероятно феновете и клубното ръководство да бъдат по-снизходителни към евентуалните ви неуспехи.

А че такива може да има, е повече от сигурно. От първия ден начело на отбора ви играта ви потапя в един огромен свят, който пулсира и живее с ритъма на мачове и трансфери. Поразяваща е степента на интерактивност – досега никоя футболна симулация не е предлагала толкова много възможности за взаимодействие с останалите играчи, мениджъри и медии. Може да коментирате всичко – представянето на даден футболист в последната среща, спорно съдийско решение, изказвания на други треньори и т.н. Но бъдете особено внимателни – както в реалния живот, всичко казано и направено, може да повлияе на хората около вас: играчите ви ще реагират на изказванията ви, пресата ще ви задава още по-неудобни въпроси, а ръководството ще иска обяснение за поведението ви.

Ще дам само два примера, за да илюстрирам нивото на интерактивност: ако преди двубой с по-силен съперник изкажете увереност в силите на отбора си, това може да има различен ефект върху различните футболисти: докато по-опитните ще бъдат допълнително стимулирани, по-младите могат да се почувстват нервни и несигурни. Освен това, ако прекалено често критикувате рефери заради спорни дузпи или картони, може да си навлечете наказание от Лигата и да оставите следващия двубой в ръцете на помощника си.

Критика към FM 2007 може да се повдигне по отношение на това, че дълбочината на геймплея може да се стори малко замайваща и объркваща, особено за хората, които не са запознати с предните версии. Но и тук създателите са се справили достойно – има система за помощ, която предлага различни кратки полезни текстове при зареждане и записване на играта.

Присъдата

Очевидно е, че създателите на CM 2007 са се постарали да премахнат някои от пофрапиращите дефекти на предната версия и в резултат се е получила една интересна игра, която заслужава внимание. Въпреки това отново съществуват досадни бъгове и недоизпипани елементи, които ѝ пречат да заплени по-широка аудитория. От своя страна FM 2007 представлява най-успешният опит за потапяне във футболния мениджмънт. Опитните фенове ще открият по нещо за себе си в нововъведенията, докато тези, които досега не са попадали на тази култова игра, ще имат възможност да опитат от удоволствието, наречено Football Manager!

Иво Цеков

Championship Manager 2007: Дербито на....Москва

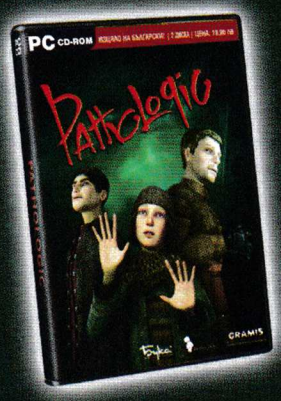
Pathologic

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЗА 19.90 ЛВ.

Дълбоко в Древната степ се намира малко градче и неговите жители все още не знаят, че много скоро ще избухне мистериозна и смъртоносна епидемия. И никой не ще успее да я спре. Почти...

Съдбата на селището лежи в ръцете на трима странници, озовали се случайно в това забравено от Бога място. И тримата ще трябва да намерят начин да оцелеят в този Ад.

Ти можеш да бъдеш един от тях. Време е за шоу.



Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

Издател на "Pathologic" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

Атмосферата, която комиксите създават, е неповторима. Не знам как точно постигат този ефект, но предполагам, че дори създателите им не са наясно с това. Факт е обаче, че няма скучен и безличен комикс герой. Може би магическият заряд се крие в предизвикателните светове, ясното разграничаване на изначалното противопоставяне "добро-зло" или пък в харизматичното присъствие на различни метачовеци.

През годините Marvel създадоха вселена, богата и динамична, изпъстрена със стотици различни същества, всяко от които има определено място в нея и играе важна роля в даден момент. Програмистите, работещи в Raven Software, са се потрудили да съберат цялото това богатство в една игра. Интригата, заседнала в основата на Marvel Ultimate Alliance, се заформя успоредно с поредния подъл план на д-р Дуум и неговите нови "приятели". Епичната битка между силите на Доброто и Злото се завръща на мониторите ни, но този път в нея са хвърлени всички налични сили. Както се казва, картите са сложени на масата. Въпросът сега е дали дефанзивната организация S.H.I.E.L.D, с чието управление са се нагърбили Тони Старк и Ник Фюри, ще успее да се противопостави на наскоро създадения съюз, наречен Masters of Evil, ръководен от самия д-р Дуум. Това зависи само от вас!

Злото никога не спи

Не знам дали безсънието е основният проблем на д-р Дуум или някоя мацка го е изоставила пред олтара, но този "човек" определено акумулира солидно количество агресия в себе си. В опитите си да се отърве от нея, злият гений за пореден път решава да покори цялата галактика. За целта създава Masters of Evil – съюз, в който ще срещнете злодеи от калибъра на the Mandarin, Mephisto, Loki и Galactus, а както и M.O.D.O.K., Fin Fang Foom (любимецът ми, има най-якото име!), Arcade, Grey Gargoyle, Blackheart, Super Skrull и много други. Силите на мрака, поведени от неуравновесения д-р Дуум, нанасят своя изненадващ удар върху хеликъриерът на Ник Фюри. Космическата станция, използвана за щабквартира на дефанзивната организация S.H.I.E.L.D, е ударена лошо и самият ветеран от войната Ник Фюри е принуден да повика на помощ всички "свободни" супергерои. На сигнала се отзовават Spiderman, Wolverine, Captain America и Thor, с които впрочем започвате играта.

Четири било добро число

Срещал съм подобно твърдение някъде из дебелите книги. Е, според мен, не е като седем или три, но пак става. Поне що се отнася до компютърните игри, създадени въз основа на комикси, това число си е направо сакрално. Винаги в тези геймки (или поне в съвременните, които заслужават вниманието ни) можете да управлявате екип от трима плюс един супергерои. Така беше в X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, а също и в почти успешната аркадна геймка Fantastic Four. Ситуацията е сходна и в последното творение на Raven Software. На разположение във всеки един момент имаме четирима метачовеци. В титулярния тим попадат тези, които изброих по-горе, но ако не харесвате някой от тях, съвсем скоро след началото на играта ще можете да го замените. Изборът е доста широк и се провежда измежду двадесетина НЕчовеци, които можете да групирате в различни тимове.

Аркаден ролеви стил

Това е основната съставка на Marvel Ultimate Alliance. В общи линии начинът на игра е идентичен с този в предишното комикс заглавие на Raven Software. Бръмчите си напред-назад, млатите купища мутанти, роботи и други подобни изроди, за което, разбира се, получавате възнаграждение, изразено в точки опит и някои други глезотийки. С натрупания експириънс можете да качвате нива. След това да разпределяте спечелените бонуси измежду десетките умения на всеки герой. Да подобрите показателите за количество здраве, мана; възстановяване; издръжливост и т.н. и т.н. Ако не ви се занима-

Нахлузете супергеройските си костюми и скачайте в мелето

PC
XBox
PS2
Wii

Marvel Ultimate Alliance

RPG | издател: Activision | www.marvelultimatealliance.com | хардуер: 2 GHz, 512 MB RAM | мултиплейър: Yes/No | DVD: 1

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

ва с всичко това, можете да кликнете на опцията за автоматично разпределяне на натрупаните точки и да се отдадете на първичните си инстинкти. Това, впрочем, е добър подход, защото, когато оставите компютъра да изпипва героите ви, той се съобразява с отделните функции на всеки член от екипа и по този начин възможността да се получат известни несъответствия намалява.

Да направим собствен супертийм!

Управлението по традиция е интуитивно и лесно за усвояване. Четири бутона за движение на героите, две атаки – силна и слаба, определен брой специални умения, активиращи се с мишката или с цифрите на клавиатурата и за десерт четири бутона за превключване между отделните участници в дружината ви.

Интересно е, че скоро след началото на играта ще можете да направите свой собствен супергеройски колектив. Селекцията може да се изпълни по два начина. Първият е изключително скучен и се състои в избирането на готов екип като например Fantastic Four. Това решение е до някаква степен мъдро, защото, ако примерно играете с тези четирима персонажи, те ще се допълват идеално и ще сте доста по-опасни за вразите. Ако не си падате по общоприетите неща обаче, то непременно трябва да създадете изцяло свой, авторски супертийм. В процеса на оформянето му ще можете дори да му измислите име, да изберете негов знак, специално превозно средство и т.н. Когато го създадете и започнете да раздавате тупаници наляво-надясно, ще трупате специални точки, на базата на които ще подобрявате уменията на отбора като цяло, освен че ще ъпгрейдвате всеки отделен член индивидуално.

Освен това трябва да знаете, че...

Marvel Ultimate Alliance определено притежава още купища положителни качества, за които не ми остана място да разкажа. Битките могат да се провеждат в три разновидности – във въздуха, на земята и дори под водата. Динамичната бойна система допринася за разнообразието и цялостното усещане. Освен това е запазена възможността за извършване на комбота, а наличието на голям брой специални умения определено обогатява геймплея.

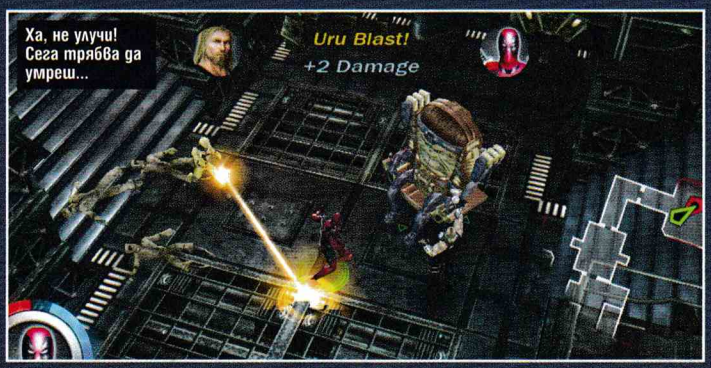
Ще можете да изпробвате различните видове атаки върху задниците на вразите на повече от петнадесет коренно различни територии, разположени в най-отдалечени кътчета на Marvel-ската вселена. Битките ще се провеждат включително на S.H.I.E.L.D-ския хеликъриер, кулата на Тони Старк, подводният свят Атлантис и на редица други вълнуващи локации.

И тъй като мястото ми съвсем свърши, ще ви кажа, че играта е забавна и определено заслужава няколко часа от свободно ви време. Когато я стартирате, сами ще видите всичко, което не успях да поместя в двете странички. Enjoy.

Асен Георгиев

Четирима на един – обичам честния двубой :)

Подводни експлозии



Ха, не улучи! Сега трябва да умреш...

Deadpool начело на сутрешния крос

Струва ми се, че някой не е закусвал тази сутрин

Фин Фанг Фуум!

ПЛЮСОВЕ

- Огромно количество супергерои, от които повече от двадесет игрови персонажа
- Разнообразни специални умения
- Забавни моменти – особено покрай коментарите на Spiderman

МИНУСИ

- Възможност за загубване в някои нива, множество коридори и т.н.
- Има какво да се желае от изкуствения интелект
- Недостатъкът на всяка аркадна игра, дори и с ролеви елементи – два часа тупалки и ви насища за следващото денонощие

Грозното пате, което има шансовете да се превърне в красив лебед

PC
XB360
PS2
GBA

Pro Evolution Soccer 6

Футболен симулатор | издател: **Konami** | **www.konami.com** | хардуер: **P IV, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Средата на ноември е – сезонът за почти всички първенства по футбол на Стария континент е в разгара си, а феновете обсъждат през цялата седмица случилото се последния уикенд. А като добавим, че с наближаването на зимата вечерите стават все по-дълги и скучни, се очертава един изключително подходящ момент, за да се запознаете с новата, вече шеста част от футболната поредица Pro Evolution Soccer.

Ако трябва да бъда откровен с вас, ще ви призная, че не съм особен почитател на сериите. Навремето играх на PES3 и останах доста разочарован от факта, че има само десетина отбори с реални имена и състави. Но когато научих за излизането на Pro Evolution Soccer 6, реших, че може би хората от Konami този път са се справили по-добре. Като се има предвид и положителното мнение на мнозинството геймъри за предната версия, беше само въпрос на време да се озова пред PC-то, готов за футболни приключения.

Първи впечатления

Типично за игра, предназначено предимно за конзоли, PES6 не очарова от пръв поглед. Менютата са малко ръбати, а липсата на мишка допълнително затруднява навигацията в тях. От главното меню можете да направите вашия избор – играта предлага бърз старт, тренировка за овладяване на управлението, както и състезание в избран от вас шампионат. За съжаление тези турнири не предлагат особено предизвикателство, защото в Азиатската купа например участват само 5 тима. Така че, ако търсите по-дълготрайна игра, може да се насочите към Европейските турнири или да създадете свой собствен шампионат.

Интригата в single player-режима се върти основно около т.нар. Master League. При нея поемате даден отбор и се включвате в избрано първенство. Задачата ви е постепенно да изведете тима до челото на класирането, мачкайки наред. За целта може да правите трансфери, като използвате спечелените точки. Явно е, че от Konami нямат особена амбиция за задълбочаване на геймплея при този момент от играта, защото Master League-та в PES6 просто преповтаря тази от предходната

ПЛЮСОВЕ

- Реалистична футболна симулация
- Интересен мултиплейър режим

МИНУСИ

- Твърди малко лицензирани клубове и играчи
- Твърди малко лицензирани клубове и играчи
- Беден на опции едитор

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Красив гол с летящ плонж

Фалове се свирят относително рядко

Вечното дерби на Вечния град – Лацио срещу Рома

Валери Божинов опитва воле от границата на наказателното поле

Приликата с Рой Макаай е наистина впечатляваща

версия, без да внася нововъведения.

Тук обаче се забелязва основният лично за мен непростим пропуск на създателите – липсата на достатъчно лицензирани футболни клубове и играчи. На практика това означава, че огромната част от отборите, срещу които ще се изправите, са с измислени названия – нещо, което ме връща към отдавна забравената FIFA 1994.

Например, за цяла Великобритания – родината на футбола – можете да се насладите на само четири реални отбора: Манчестър Ю, Ливърпул, Селтик и Рейнджърс. След кратка съдебна битка, присъствалата в миналото издание Първа бундеслига също е отпаднала. Така с пълни лицензи са испанската Примера дивисион, френската Лига 1, италианската Серия А, холандската Първа дивизия, както и още няколко отделни клуба. Неминуемо това е огромен проблем за всеки, който иска да се потопи в автентичния футболен свят.

Какво се случва на терена

Очевидно е, че достойнствата на PES6 трябва да бъдат търсени на друго място, а не в точното пресъздаване на футболния свят. Затова с надежда си пуснах един бърз мач и зачаках. Тук нещата вече започват да изглеждат по-добре и не след дълго вече се наслаждавах на първия си гол. Макар да има малко трудности с контролите (особено за хора, свикнали с FIFA), като цяло управлението е почти интуитивно и лесно се свиква.

Като цяло играта предлага един бърз и атакуващ футбол, което безспорно е хубаво. Фалове се свирят относително рядко, така че имате възможност да развивате своите атаки, без да се притеснявате, че ще бъдат накъсани заради съдийски решения. Прави впечатление, че интелектът на играчите е чувствително завишен и те се държат все повече като истински футболисти – пласират се добре, връщат се в защита и си подават доста точно. Наистина нивото на реализъм в геймплея е много високо, а различните нива на трудност позволяват на геймърите да настроят играта според желанието и възможностите си.

Равносметка

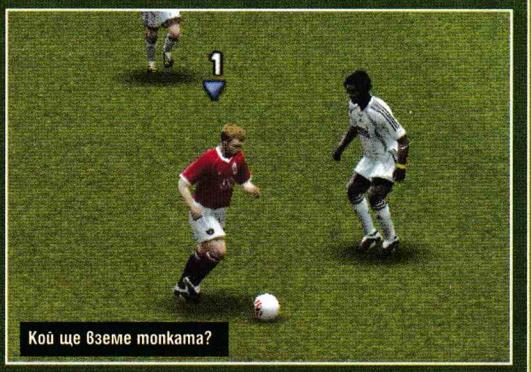
Бързият и реалистичен футбол е в основата на PES6. Ако горите от нетърпение да се потопите в магията на зеления терен, играта е повече от подходяща за вас. А възможността за мултиплейър ви позволява да премерите сили с приятели и конкуренти от цял свят. Все пак твърде малкият брой лицензирани клубове е в състояние чувствително да понижи удоволствието на онези, които обръщат внимание на детайлите. Каквито и критики да се отправят към новата FIFA (включително и за липсата на български отбори в нея), тя си остава с едни гърди напред по отношение на автентичността.

Konami предлагат добър продукт в лицето на Pro Evolution Soccer 6, но определено има място за подобрения. Можем само да се надяваме, че те ще намерят място в следващото издание от поредицата.

Иво Цеков

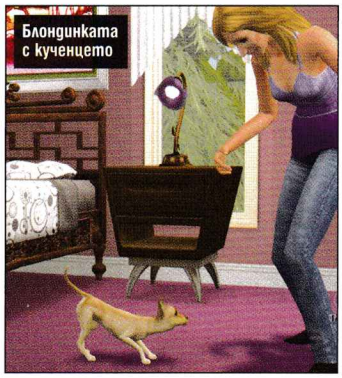
ОТБОРИТЕ

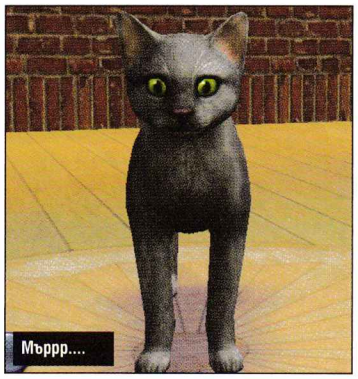
Ювентус
Байерн Мюнхен
Порто
Галатасарай
Бенфика
Спортинг
Селтик
Рейнджърс
Фенербахче
Бешикташ
Олимпиакос
Копенхаген


Кой ще вземе топката?

...котки, кученца и птички – изроди ще бъдат всички, щом във грешните ръце таз игра се озове...

Котката – най- добрият приятел на... извънземното?


Блондинката с кученцето


Мъррр....

PC
GC
PS2
DS

Sims 2: Pets

Симулатор | издател: **Maxis / EA** | **http://thesims2.ea.com/pets/** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1 + The Sims 2**

- Мяу!

- Скъпи, нахрани бронтозавъра преди да е изкормил холната гарнитура!

The power! The ultimate POWER! Сега я имате. Вече можете да се гаврите не само със симовете в играта! Можете да внесете мизерия и генетична неразбория и в животинското царство.

Ако сте далеч от всички психически отклонения, които носят радост на хората, можете божествено да се извисите над дребното ехидно хихикане и да си творите в един посредствен, обикновен свят, създавайки безкрайно удобство и хармония за всички твари. Разбира се и този път не е лек, тук просто ще се борите срещу гадостите, които вечно се случват, а в другия случай ще се смеете рамо до рамо със съдбата, когато всичко се обърне с краката нагоре.

Цялата олелия е заради новия expansion към Sims 2 – четвърти за тази част. Той дава пълна свобода на перверзните ни мозъчета да създадат каквито пожелаят породи домашни любимци.

Вие можете...

...например да конструирате котка със сребриста опашка, едно кафяво и едно синьо око, с хилави предни лапки и масивни месести крачища в другия край. Можете да селектирате муцунка, която обезателно поражда въпроса кой е ударил животинката с ютия или силно изострена лисицоподобна физиономийка, която издава идването на домашния любимец няколко минути преди телцето му да докрета в стаята...

Ако не сте толкова злоради, можете да създадете и животинка, избирайки от предварително създадената колекция такива. Тя е наистина богата. ДНК-то на животните може да се изражда допълнително, ако си направите експеримент и смесите дадени породи. Тогава, както и при хората в играта, на случаен принцип се избират дадени черти от двата индивида. Новата порода можете гордо да регистрирате в градчето за ужас или гордост на съседите.

Животните могат...

...да бъдат обучавани. Парадоксалното в случая е, че след пълното трениране на любимеца единственото смислено нещо, за което може да послужи, е да бъде продаден. Интересно е, че можете да приучите новия си приятел, както да бъде послушен и на разни дребни номера, така и на дяволии. Можете да поощрявате сладура за пакостите, които върши.

...да имат собствена карие-ра. Те имат и лично мнение по всички въпроси, имат си характер. Вие нямате директен контрол над тях, а можете само да ги насочвате, като например им купувате играчки, къщички и задоволявате необходимостите им. От своя страна пък те могат да развеселяват хората и да са особено важни за по-самотните симове.

Играта може...

...да ви допадне, ако харесвате Sims поредицата по принцип.

...да бъде пропусната или поне заменена, например с Nightlife, ако не сте разиграли достатъчно много варианти с този expansion. Тя не акцентира достатъчно върху нещо ново, свързано със самите симове. Дава разнообразие с идеята за животните, но те не се намесват достатъчно категорично в живота на хората и няма достатъчно силна зависимост – можете преспокойно да играете и без тях. Разнообразието, което внасят, не отвлича вниманието от хората, които отново са вашата основна грижа.

Ако, разбира се, просто търсите леко освежаване на Sims, това е идеалният продукт за вас.

Лили Стоилова

ПЛЮСОВЕ

- Възможността да създадете най-милите животинки под слънцето
- Възможността, ако всичко все пак не се получи, да се посмеете за тяхна сметка

МИНУСИ

- Липсата на други новости
- Недоизчистени дребни бъгове

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

PC CD ROM

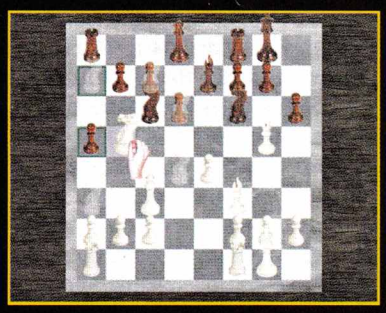
ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Chess Commander

Шах симулатор от следващо поколение за PC!
Играйте срещу компютърно контролиран опонент или премерете сили с истински хора онлайн или през имейл с един мощен и богат в графично отношение интерфейс. Chess Commander ще ви предложи редица екстри, които правят тази класическа игра още по-приятна – ще може да видите всички възможни ходове, които дадена фигура може да направи, ще мислите на фона на оркестров саундтрак и прочие.

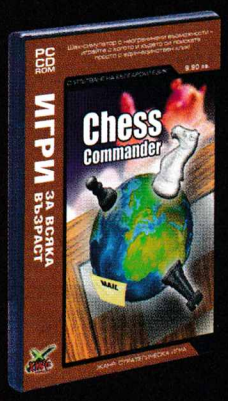
Напълно безплатна онлайн игра с хора от целия свят!
Не се налага да плащате каквито и да било такси. А и е толкова лесно, сякаш противникът седи точно пред вас. Просто премествате желаната от вас фигура и ходът ви ще бъде видян на мига от човека, с когото играете. Дори може да се връщате назад, стига другият да няма нищо против. Имате възможност и да чатите и обсъждате ходове с лекота като чертаете по дъската в реално време.

Изпробвайте уменията си срещу компютърни противници!
Пълната версия на Chess Commander ви дава възможност да играете срещу четири на брой компютърни опонента, всеки от които притежава различни силни и слаби страни. На вас ви остава единствено да ги откриете. Ако някой от тях ви се стори прекалено силен, настройте го така, че да пасне на вашето ниво. Освен това може да запазвате играта по всяко време и да връщате ходовете си колкото пъти искате, ако не сте сигурни, че те ще доведат до нещо хубаво - най-добрият начин да се научите бързо и лесно от собствените си грешки.



Играйте чрез собствения си имейл адрес!
За тази цел трябва да знаете единствено адреса на своя опонент. Правенето на ход е елементарно – след като преместите желаната от вас фигура, може да напишете съобщение до играча и сте готови. Натискате Send и човекът ще получи писмо с малка притурка. Ако той притежава Chess Commander, трябва просто да кликне върху атачмънта. Играта му ще се стартира автоматично и ще му покаже какъв е вашият ход. В противен случай ще му покаже откъде да си свали безплатната версия. Времето, за което може да се играе една подобна партия, зависи изцяло от вас – може да пращате ходове по имейла както на всеки час, така и през ден, дори през седмица. Няма никакво значение.

Поучете се от най-интересните партии, играни някога!
Chess Commander ще ви позволи дори да видите и да се поучите от хиляда от най-добрите класически партии, провеждани досега. Дори може да записвате своите собствени игри, за да ги показвате на своите приятели. Ограничения няма! Не случайно това е най-добрият шах симулатор, излизал въобще!



Основни характеристики:
- Всичко, което един шах симулатор трябва да притежава
- Тръгва на всеки компютър
- Играйте навсякъде, с всеки и по всяко време
- Опция за чат с вашите приятели – обсъждайте своите ходове, давайте препоръки, оспорвайте техни решения!
- Изглежда отлично както на 640x480, така и на 1024x768
- Възможност да сваляте нови компютърно контролирани противници
- Нямате време за цяла партия? Запазете играта си и продължете по-късно!
- С ръководство на български език

XING interactive

Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Всеизвестен факт е, че някои акули хапят, имат перки и понякога преглъщат човешко. Факт, който преди 30 години бе безмилостно експлоатиран от Стивън Спилбърг, който в зората на кариерата си създаде филма „Челюсти" – една добра история за голяма лоша риба, малко невинно градче и група рибаро-научно-полицейски индивиди. По повод на годишнината Universal решиха да зарадват публиката с всевъзможни шашкании по темата, една от които е игра, подобаващо наречена Jaws Unleashed.

Гениалното и прекрасното в нашия случай е, че новата геймка не представлява океанологичен куест или завъртяно RPG с главен герой рибар от кастата на нинджите. Unleashed е проста и напълно безцеремонна. Наша милост влиза в ролята на голяма бяла акула, която яде и разкъсва всичко по пътя си. Целите са прости: сдъвчи колкото се може повече от мърдащите по екрана неща, пребори враговете, които предоставя съдбата и мини на следващото ниво.

Закуска в лодка

Кръв, вода и перки

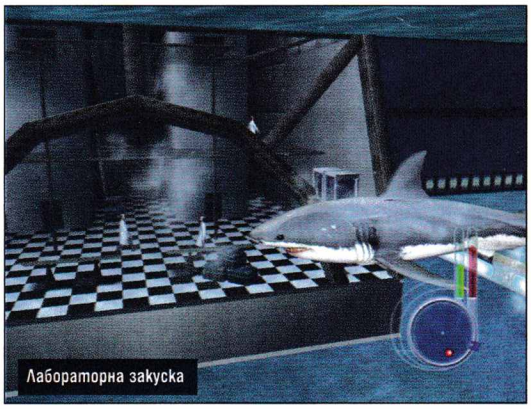
PC
XBox
PS2
Wii

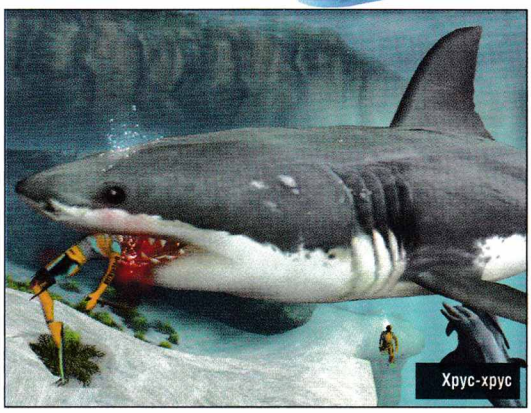
Jaws Unleashed

Action | издател: **Majesco Entertainment** | **www.jawsthegame.com** | хардуер: **1.6 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Общо геймката предлага към десетина дестинации, в които може да се плиска вода, лее кръв и похапва месце плюс да се прочете любопитна информация за филма, вмъкната в паузите за зареждане на отделните части.

Прогресът е сравнително безпрепятствен, а животното, което управлявате – почти безсмъртно. В момента, в който някой или нещо нарани рибока, кратка закуска с първата попаднала пред очите мръвка (парче тюлен, водолаз, сафрид и т. н.) възстановява живота на макс.


Лабораторна закуска


Хрус-хрус

Ужасът на крайниците

Поради простата причина, че играта излиза за няколко платформи едновременно, конзолните усещания в управлението се откриват на всеки няколко секунди. Контролът е истинско китайско мъчение за всички индивиди, които не са свикнали с използването на периферия а ла плейстейшън. Не че искам да кажа, че джойпадовете са нещо лошо, но когато някой опита да прехвърли подобен контрол директно върху клавиатурата, резултатът често е плачевен. Ако разполагате само с дъската с клавишите и мишка, първите няколко мига джиткане ще бъдат почти гарантирано ужасни. Движението на акулата и нейното направление в пространството е аналогично по сложност на управлението на средно тежък самолетен симулатор.

Красоти от морето

Картинките и звукът на Jaws Unleashed са много приятни, подводните детайли и някои от ефектите са радост за окото и ушите, въпреки че не изтръгват максимума от съвременната технология. Човечетата и повечето артефакти от рода на гумени лодки са леко дървени, а някои ирационални движения, особено тези на хората, се повтарят непрекъснато. Най-дразнещият недостатък при аудиото е подобен – определени типове хомосапиенси от рода на туристи или учени имат само една или две заучени реплики, които в момент на паника задръстват колоните на компютъра.

(Не) очаквайте продължение...

Въпреки леките си липси, Jaws Unleashed е ужасно прилична. Играта не претендира за величие и е продукт, които ще потъне в забвение до няколко луни. Въпреки това ненатоварващото шматкане из водната шир, размачкването и поглъщането на почти всичко движещо се из екрана са елементи, достойни за препоръка и поне час или два внимание.

Стефан Хаджиев

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Дойде времето, когато след като се понапъвате, понапъвате и чуете звучно „ПЛЬОС", няма нужда да се оглеждате гузно с въпроса „Защо още съм пред монитора?!?". Вдишайте дълбоко – вие сте произвели риба! Малко е внезапно, но факт!

Именно на това се базира всичко ново в Zoo Tycoon 2: Marine Mania – на способността ви

да правите рибки

и всякакви други водни обитатели. И преди да съм ви подвела с несериозния си тон, държа да отбележа, че иде реч за акули, морски звезди, костенурки, всякакви риби и дори бозайници като делфини, тюлени и т.н. Не бива да пропускаме и най-агресивното нещо в тази се полигавите с това колко дълбоко да е дъното. И да си го обзаведете – има опция да маркирате check box и автоматично да си го декорирате с камъни и растения. Сами разбирате обаче това ще ви лиши от удоволствието да си поставите всяка прашинка там, където винаги сте си я представяли. Решението дали да се спрете на shallow или deep water пък се ръководи от това какво добиче ще се плацика вътре.

Swim with

е кефеща опция. Това е билетът ви да влезете в туловището на морския дзвер. Турът ви из дълбините на морския парк ще бъде с различна скорост в зависимост в кое животинче решите да се вселите. Идеята е, че ще гледате, мигате, усещате хлора върху вашите зеници по същия начин, както героят на вашия парк...

Изхвърлих се, така е то, човек се увлича, когато кофата е празна... и не, не говоря метафорично за главата си – то и тя де... Да се върнем обаче към питомеца, на който сте направили дом – идва ред да се погрижите за шоуто. Къде е съспенсът, ако не се въртят номерца? Е, няма! Трябва да се погрижите шаващите твари да въртят в името на гостите. За номерца ставаше дума...

Идеята е следната: или намирате треньор за добичето, или вие си го обучавате. Разбира се по-забавна е опцията да губите своето собствено време. За целта повтаряте траекторията на скока. От вашата сръчност зависи и бързината, с която рибката ще се мята. Тук по-интересно става, когато се включат различни клавишни комбинации, така че пианистите да загряват...

Като финал искам да се абстрахирате от всичко, казано до момента. Не, не поставям времето под въпрос, прекарано в четене на статията, като осмислено такова. Абстрахирайте се просто от леко ироничните подмятания – аз съм лош човек, играта е радващо детска и ако ви доставя удоволствие да строите зоопаркове, възползвайте се от опцията да добавите и свежа морска плът в пакета!

Лили Стоилова

Zoo Tycoon 2: Marine Mania

PC | XBox | PS2 | Wii

Tycoon | издател: **Blue Fang Games / Microsoft** | **www.zootycoon.com** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

приветлива на пръв поглед игрица – китовете-убийци, известни в България под името "косатки"! Не знам дали усещате съспенса, натрупал се в самото име на животинките! Аз настръхнах...

Е, да – дотук с паниката – наистина името им е ключовото нещо, което ме смрази. Откъм действия и тези животинки, и всички други водни обитатели, че даже и сухоземните, са милички, добрички, любвеобилни и фанатизирани на тема да угодят на гостите на вашия увеселителен парк! Или поне това е целта ви – да ги превърнете в такива.

Затова първо създавате уютно местенце за гадинките (ще бъда директна: говоря предимно за водните не просто ей-така, а защото са нови – смислово погледнато, те са акцентът в играта, който трябва да ви накара да я закупите). Та идеята е да създадете аквариум, като можете да

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

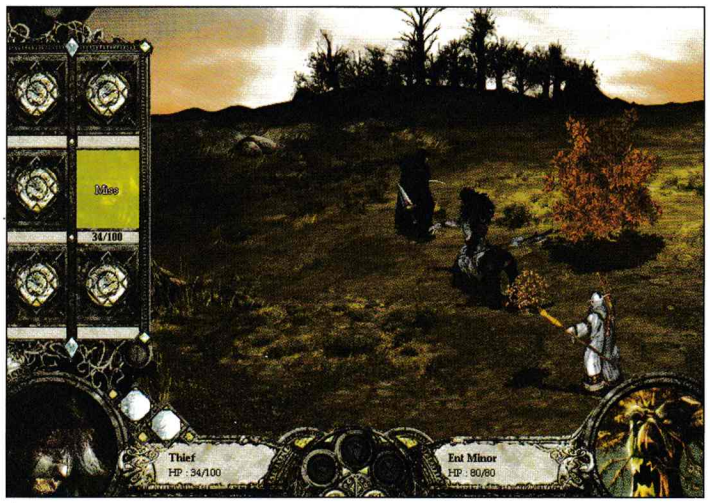
Disciples II

В този брой отново ще ви върна към една позабравена легенда. Приключение в света на магията, което конкурираше успешно Heroes of Might and Magic и задминаваше драстично други заглавия от жанра на стратегиите по онова време. Някои дори твърдяха, че тя дори превъзхожда отрочето на 3DO...

Излязла в далечната 2002-ра, Disciples II вдъхновяваше с внушителните визуални ефекти, красивата анимация, въображението на художниците, които създаваха от гротескни прегърбени джуджета до гигантски едролюспести огнедишащи дракони. След Disciples II: Dark Prophecy, излязоха експанжъните Guardians of the Light, Servants of the Dark и Rise of the Elves, което вероятно даде основания на един колега да я нарече поредната сапунена серия. В интерес на истината любителите на играта се радваха на допълненията, защото въпреки дългата продължителност, нужна за изиграване на всяка от картите или мисиите, това все пак си имаше край, а играта завладяваше и завладяваше с всеки следващ клик... Освен това всеки нов експанжън осветляваше събитията от предния и му даваше логичен завършек.

Започвахте играта си в свещените земи, където трябваше да се сбъдне пророчеството, според което на света ще дойде избраник, който ще носи смърт за едни и живот – за други. Какво ли щеше да донесе пророчеството на вас самите...

Героят ви можеше да води до пет същества, като това се определяше от умението му на лидер, което можеше да се избере след натрупване на определени точки опит. Съществата основно бяха разделени на стрелящи с лък или арбалет, такива, които поразяват наведнъж с магия всички вражески сили, лечители и меле единици, които поемаха фронталния бой.



След всяка битка, в зависимост от нивото на противника, всяко от съществата ви трупаше опит и можеше да се ъпгрейдне, ако, разбира се, сте построили необходимите за това сгради в замъка си. Подобренията не бяха както в HOMM само две, а цяло дърво с най-различни разклонения. Това правеше играта безспорно адски разнообразна.

Наред с хилядите същества с най-причудливи физиономии, вашите герои също бяха няколко вида и също вдигаха ниво при натрупан опит. За овладяването на ресурси, които са извън вашата територия, се използваше специален герой, който можеше да води със себе си само едно защитно същество (освен ако не получи умението лидер впоследствие). Той забиваше магически жезъл в близост до мината и по този начин я овладяваше. За да я превземе, врагът трябваше да изпрати на мястото не какъв да е, а също такъв герой, който да премахне вашия жезъл и да забие свой.

Когато героят ви бъдеше победен в бой, дори една от неговите единици да останеше жива, цялата група можеше да бъде съживена в който и да е ваш град или с помощта на магическа отвара, която можете да купувате от специални шопове, намиращи се на произволно място на картата. Там имаше и еликсири за повишаване на здравето, които са безценни, за да не се връщате след всяка битка в града за възстановяване. Сред артефактите, с които можехте да се екипирате, бяха магически ботуши, талисмани, книги и други. Всички те можеха да повишават уменията както на героя, така и на групата с него, но за всяко се изискваше избор след вдигане на ниво. Така например, ако при качване на второ ниво героят ви избере умението дълъг ход, а притежава талисман, който повишава силата на атаката, той пак няма да може да го използва. Това на пръв поглед затруднение всъщност е доста справедливо, защото иначе един накупил всякакви артефакти играч ще има безспорно предимство пред друг, който е решил да си развива приоритетно града вместо героя например.

Расите са четири – на елфите, на джуджетата, на немъртвите и на хората. Всяка от тях има свой замък, но по картата има още крепости, които са неутрални. Те ще произвеждат същества от тази раса, която ги овладее. Това е добро решение за разлика от HOMM, където след продължително обикаляне и сражения в армията ви се натрупваше каква ли не различна пасмина и сган.

Друг интересен момент в играта е, че създателите ѝ са предвидили тя да не свършва бързо. Дори да имате значително превъзходство над всички противници, няма да можете така лесно да превземете техните столици, защото там има едно невероятно силно същество, което е почти непобедимо. Ще са ви нужни доста опити, преди да го гътнете. Същото се отнася и за вашата столица. Съществото е различно в зависимост от расата и е десетки пъти по-силно и от най-ъпгрейднатата ви единица. Така че, за да превземете основен замък, ще трябва да пораснете доста високо в нивата. За щастие, това не е основното изискване, за да минете мисията, тъй като обикновено преди започването ѝ узнавате каква е вашата конкретна задача, изпълнението на която е достатъчно за победа.

Можете да си правите колкото си искате герои, но разбира се, добре е да развивате и усъвършенствате един. Приятна е идеята, че, когато играете кампании, можете да продължите в следващото ниво с който и да е от досегашните си герои.

Признавам, че докато си припомнях играта, ми беше много странно да приключенствам в двуизмерна среда. Времената се менят бързо, но сюжетите, легендите и историите остават и винаги удивително си приличат във всяко време. Така че, ако не държите на 3D и не сте опитали от магията на Disciples II, защо вече не сте почнали инсталацията?

Свилен Енев

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2007

Samsung Euro Championship

На 18 Декември 2006
стартират националните квалификации
за България!

Stay update!
www.bfes.bg

ЕВРОКОМ кабел

PLESI

PERSY

CANYON

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА JAVA ИГРА

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

Код на играта: EG65272
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Виджай Сингх е лошото момче на професионалния голф. Този етикет му е лепнат заради принципната му нескопосаност в общуването с медиите и навика му да изпуска пред тях по някой и друг палав лаф. Тъй като отдавна не съм развъртал стиковете за голф – Porsche-то ми е на ремонт за смяна на шарнирен болт и така от шест месеца, не знаех много за Виджай. Pro Golf 2007 обаче ми позволи да се сближа с него и да понауча нещо от техническите му съвети и виждания за света. Сингх е неделима част от играта – докато се опитвате да ударите максимално прецизно топката със стика, натискайки някой от бутоните на клавиатурата, професионалният голфър ще ви дава акъл и поощрения. Неговите съвети са ключови за удоволствието от играта. А иначе – действието се развива на остро Маврициий, като ще можете да опитате късмета си на три различни игрища. Всяко от тях има различен дизайн и препятствия. Можете да играете просто една бърза игра (и да откриете коя дупка е вашия „хендикеп"), или да развиете кариерата си. Който и вариант да изберете, ще се насладите по максимален начин на този благороден спорт и заради приятно пъстрата графика.

Код на играта: EG93541
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Производителите на компютърни игри продължават да презират PC-играчите, които харесват тенис. Те практически не им предлагат избор, като средно на всеки две или три години се появява по едно заглавие. Време е да се вземат мерки и тенис да се играе в цифров вариант.

Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt е забавна, ефектна и повече от зарибяваща интерпретация върху темата „Мога ли или не мога да го нацеля тоя бекхенд?" Можете. Можете да опитате и форхенда си, сервиза си, играта си в двойка, излизания на мрежата и волета. Лейтън Хюит е бил така добър да даде името си за целите на геймминга. Можете просто да разцъквате с тренировъчна цел, можете да участвате в единичен турнир или да се отдадете на професионална кариера.

В последния случай се подгответе за много напрегнати мачове. Ще можете да опитате и как се справяте върху различните настилки. Тренировките са неделима част от програмата ви, за да повишавате качествата си. Станете ли добър, ставате и номер 1. Лейтън Хюит го направи преди пет години – сега е ваш ред да опитате.

Код на играта: EG25470
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Зайците са привидно миловидни създания. Основните им радости в живота са концентрирани в консумация на целулоза (зеленце, морковки) и размножаването (оттам и фразеологизма „съвкупявам се като заек"). При толкова опростен лайфстайл не е чудно, че понякога и на тях им избиват чивиите. Rayman Raving Rabbids историята за едни принципно изпращели зайци. Срещу тях се изправя Rayman – симпатично многочленно човече, на което създателите от Ubisoft дължат много от милионите в банковите си сметки. Така или иначе, Rayman има за задача да избави виртуалния свят от заешката заплаха. Rayman Raving Rabbids е класически jump`n`run, а действието се развива в осем нива. Във всяка от мисиите си Rayman ще трябва да прилага изобретателност, гъвкавост и точност, а вие ще трябва да тренирате ставите на пръстите си, докато натискате бутоните на телефона. Звучи забавно, всъщност е мегазабавно и си заслужава всеки клик, пардон, миг. Разцъкайте и проверете след колко заека ще ви писне на шапката...

Код на играта: EG65196
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Всички сте чували за San Andreas. Всички знаете за GTA. Ако сте си мечтали някога да можете да си поиграете на гангстер не само вкъщи пред монитора, Gangstar: Crime City е тук, за да изпълни мечтите ви. Играта прилича почти на клонирана от своя компютърен първообраз, като разликите все пак са в детайл. Вие сте дребна улична риба, която може да израсне в йерархията на паралелния престъпен свят чрез изпълнението на определени мисии. Езикът е сленг, графиката – по-скоро приятна, а усилията ви ще се насочат към различни по вид действия.

Ще можете например да шофирате автомобили, да елиминирате други гангстери в престрелки, да управлявате различни бизнеси, които ще ви носят кеш. А кешът, както във всяка гангстерска игра, е всичко, което има значение. Gangstar: Crime City има един недостатък – играта е предназначена за всякаква аудитория. Преведено на български, това означава, че лафовете на сутеньорите са толкова цинични, колкото цинично е да поздравите баба си със „Здрасти" вместо „Добър ден, бабо" на неделния обяд. Преглътнете го – иначе играта си заслужава.

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА JAVA ИГРА

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

Java games

екшън

ТИ СИ УАЙЪТ ЪРП - ШЕРИФ НА ДОДЖ СИТИ
EG65082

ИСКАХТЕ ЯКА ЕКШЪН ИГРА? ЗАПОВЯДАЙТЕ
EG82555

ТИ УПРАВЛЯВАШ ЧЕРНАТА АКУЛА -НАЙ-БЪРЗИЯ И ОПАСЕН ХЕЛИКОПТЕР
EG15550

adventure

НЕВЕРОЯТНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СРЕДНОВЕКОВНА ЯПОНИЯ!
САМО ПРИ НАС НА БЪЛГАРСКИ EG42724

СТРАХОТНА СТРАТЕГИЧЕСКА ИГРА В СТИЛА НА "ЦИВИЛИЗАЦИЯ"
САМО ПРИ НАС НА БЪЛГАРСКИ
EG22806

arcade

ВКЛЮЧИ СЕ В ДИВАТА ГОНКА!
EG54203

3 в 1 ARCADE BAL, ASTEROIDS И RUSHMAN
EG12963

ВСИЧКО Е ТУК ЗА ДА ТЕ ИЗКЕФИ МАКСИМАЛНО С ТОЗИ КЛАСИЧЕСКИ КЛИПЕР
EG76026

НАЙ-ЛУДАТА ФЛИПЕР ИГРА!
EG40688

ЗАЩИТИ НЮ ЙОРК, ШАНХАЙ, МОСКВА И ПАРИЖ ОТ РАЗРУШЕНИЕ
EG86762

action

НАЙ-ПРЕДИЗВИКАТЕЛНАТА СЕРИЯ ДО СЕГА
EG46602

ОТВОРИ КУТИЯТА НА ПАНДОРА
EG45525

ТИ СИ ВОДАЧ НА RAINBOW SIX® ГРУПА. ТВОЯТА РАБОТА Е ДА ОСИГУРИШ СИГУРНОСТТА НА СВОБОДНИЯ СВЯТ.
EG66833

ПЕРУШИНА ЩЕ ХВЪРЧИ!
EG64278

НАЙ- ДОБРАТА ЖИТЕЙСКА СИМУЛАЦИЯ
EG57605

ЩУРИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ГЕРОИТЕ ОТ ФИЛМА
EG65293

ОЦЕЛЕЙ В ТРИ КРАСИВИ СВЯТА
EG48637

sports

ТРЕНИРАЙ ЗДРАВО, ПЪТУВАЙ НА ТУРНИРИ ПО ЦЕЛИЯ СВЯТ И СПЕЧЕЛИ СВЕТОВНАТА ТИТЛА
EG93541

НЕВЕРОЯТНО ПРЕЖИВЯВАНЕ ЗА ВСИЧКИ ФЕНОВЕ!
EG35840

АБСОЛЮТНА НЕОБХОДИМОСТ ЗА ВСЕКИ СПОРТЕН ФЕН
EG45129

МАНИАШКИ БАСКЕТБОЛ ЗА ФЕНОВЕ
EG50157

СЕДЕМ ЖЕНИ ЗАТВОРНИЧКИ - САМО ТИ МОЖЕШ ДА ГИ ОСВОБОДИШ
EG23728

ОСТАВИ БОЕЦА ДА ЗАВЛАДЕЕ ТЕЛЕФОНА ТИ!
EG57044

puzzle

ТИ И ПЕТ ТОП МОДЕЛА...
EG91079

СНИМАЙ ТОВА СЕКСИ ПАРЧЕ?
EG67705

ГОЛЕМИТЕ МОМЧЕТА НА ХАЗАРТА ТЕ ЧАКАТ ВЪТРЕ!
EG50397

СЕГА ТИ ЩЕ МОЖЕШ ДА ОСИНОВИШ НАЙ-СЛАДКОТО И ЛЮБЯЩО КУТРЕ
EG23521

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

СЕРИОЗЕН ФУТБОЛ
EG24636

НАЙ-НОВАТА ВЕРСИЯ
EG23521

МАЙСТОРСКА ИГРА
EG5032

МОЖЕШ ЛИ ДА ПОБЕДИШ?
EG11029

СЛЕДВАЩАТА ЛУДОСТ СЛЕД СУДОКУ
EG17322

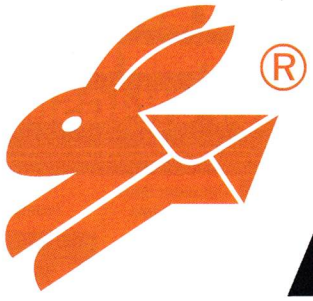
ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ И ГЛОБУЛ. ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) СЪС СЛЕДНОТО ПРИМЕРНО СЪДЪРЖАНИЕ: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВАТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ, НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС



СИТИ ЕКСПРЕС

бързи куриери

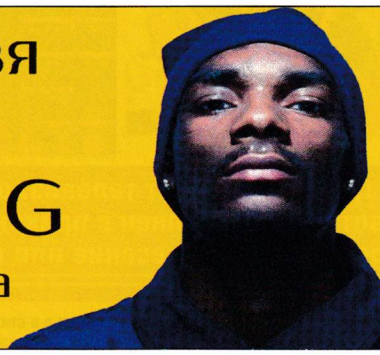
телефон за София 91212

club DOUBLE VISION представя

най-якото TEEN PARTY

с DJ Станчо и DJ Тони G

всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC MaNiA

Iron Man също ще се сдобие със своя видео игра

След като бе обявен едноименният филм с участието на Робърт Дауни Джуниър (в ролята на Тони Старк, милиардерът, създал суперменския костюм на Iron Man), който ще се появи на екраните на 2-ри май 2008-а година, беше въпрос на време някой да се пребори и за правата за създаване на игри по култовия комикс на Marvel. Оказа се, че този някой е издателят SEGA, а договорът предполага създаването на поредица от конзолни игри с гореспоменатата марка. Засега няма допълнителна информация относно конкретен проект, но е почти сигурно, че вече се работи здраво по въпроса, тъй като издателят вероятно се цели в едновременна премиера на филма и първата игра, като най-спряганата засега платформа е Xbox 360.

Най-популярните видео игри в Блокбъстър

Блокбъстър, най-голямата верига за видео и рентал в Щатите, от доста време насам прави доста успешен бизнес и с отдаване на игри под наем. Защо до момента подобна практика тотално отсъства в България вероятно ще си остане една от големите нерешени загадки в човешката история. Така или иначе, ето кои са конзолните игри, които американците са вземали най-често под наем към 7-ми ноември тази година:

1. **Marvel: Ultimate Alliance** [PS2]
2. **Destroy All Humans! 2** [PS2]
3. **Bully** [PS2]
4. **Marvel: Ultimate Alliance** [X360]
5. **Marvel: Ultimate Alliance** [Xbox]
6. **Madden NFL 07** [PS2]
7. **Need for Speed Carbon** [PS2]
8. **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent** [X360]
9. **Mortal Kombat: Armageddon** [PS2]
10. **Scarface** [PS2]

Wii компонентни видео кабели в търговската мрежа

Може би си спомняте, че първоначално Nintendo обявиха, че компонентният видео кабел за новата им конзола ще се продава само онлайн. В случай че се чудите за какво, по дяволите, говорим, компонентният видео кабел позволява далеч по-добър образ на вашия телевизор. За по-„светнатите" – компонентният кабел на Wii е единственият начин да си осигурите progressive scan 480p режим, стига, разбира се, да разполагате с HDTV или EDTV монитор. В интервю за IGN вицепрезидентът на Nintendo по маркетинга и корпоративните дела, Перен Каплан, е заявила, че в Щатите въпросните видео кабели ще се продават както онлайн, така и в поне три големи търговски вериги. Да се надяваме, че вносителите на Wii в България също ще се погрижат за това, особено като се има предвид, че онлайн търговията е все още проблематична за средностатистическия български потребител.

Задава се филм по Castelvania

Crystal Sky Entertainment обявиха официално, че са заделили „скромните" по днешните киностандарти 50 милиона долара за създаването на филм по една от най-популярните вампирски геймсаги – Castelvania. Филмът ще бъде разпространяван от Rogue, подразделение на Universal Pictures. Все още не се знае нищо за актьорския състав или за датата на евентуалната премиера, но едно е сигурно – сценарият и режисурата ще са на Пол Андерсън (Mortal Kombat, Resident Evil, Alien Vs. Predator), единственият кинаджия, доказал досега, че знае как се правят филми по игри. Според американското издание Variety историята на филма ще ни върне в 15-ти век, а централно място в нея ще играе добрият стар Дракула.

PS3 стартира в Япония!

Sony удържаха обещанието си и на 10-ти ноември PlayStation3 се появи по щандовете в Япония, макар и в повече от скромните 80 000 броя. Все още е рано за сериозни изводи за първоначалната реакция на потребителите, но едно е сигурно – желаещи да си купят новата конзола определено не са липсвали. Все пак сянката на не особено ясната ситуация с PS3 си остава, а Sony очакват загуби от 1,6 милиарда само за тази финансова година (която ще приключи в края на март 2007). Едва ли е нужно да уточняваме, че голяма част от тези пари се трупат на сметката на PlayStation3, като се очаква новата конзола да започне да прави пари едва по някое време през 2008-а. Междувременно датата на щатската премиера си остава все така 17-ти ноември тази година.

XB360
GBA
PS2
Wii

Чикен Уорс 3: Атаката на самоварите

CHICKEN LITTLE: ACE IN ACTION

издател: **Buena Vista Interactive** | създател: **Avalanche Software** | жанр: **Action**

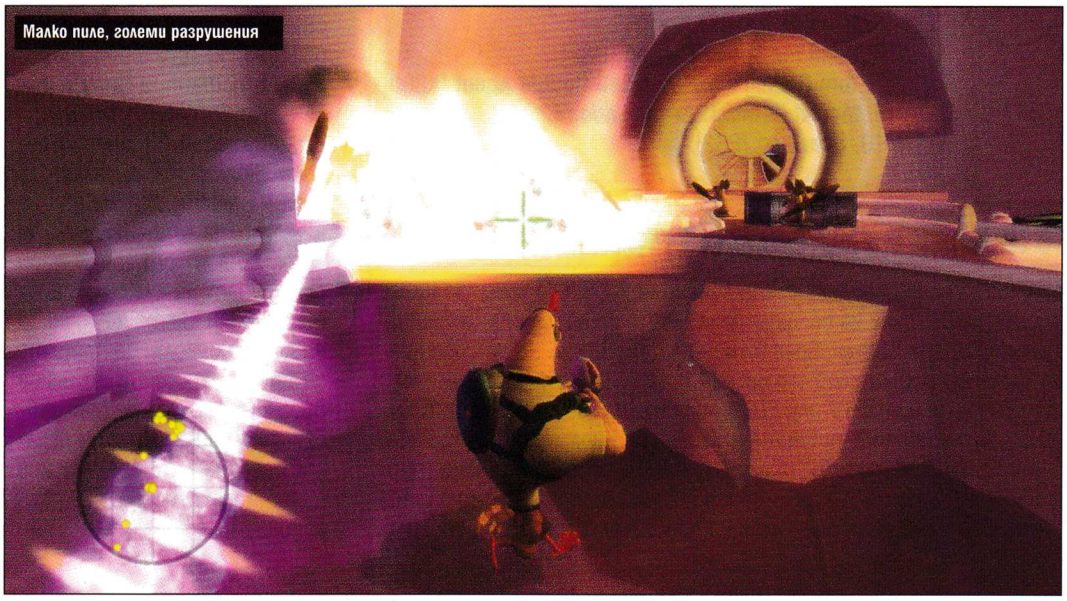
Нека първо уточним, че не става за вече излязлата преди време игра по Disney хита, кръстен Chicken Little. Нейната история беше базирана на тази на филма, а главни герои бяха Чикен Литъл, Аби, Рибчо и прасето Рънт. Ставаше въпрос за почти стандартен, но добре изпипан jump&run с няколко нетрадиционни идеи и прилична доза чувство за хумор. И като си говорим за история, вероятно си спомняте, че в края на филма главните герои гледаха прожекция на холивудски блокбъстър, който уж разказваше за техните "истински" приключения. Само дето дребничкия Чикен Литъл се беше превърнал космическия командос Ейс, грозното пате Аби бе станала сексбомба, а дебеланчото Рънт бе приел образа на типичната грамада от мускули, която обикновено е първият помощник на главния герой.

Е, Ace in Action ни прехвърля в едно типично приключение на описаните по-горе, подобрени версии на героите от филма. Това, като начало, води след себе си един съвсем различен геймплей. Толкова различен, че новата игра прилича доста повече на някое от последните издания на Ratchet & Clank, да речем, отколкото на първия Chicken Little. И за да сме още по-конкретни – предстои ви много, ама много екшън, свързан преди всичко със стрелба на поразия.

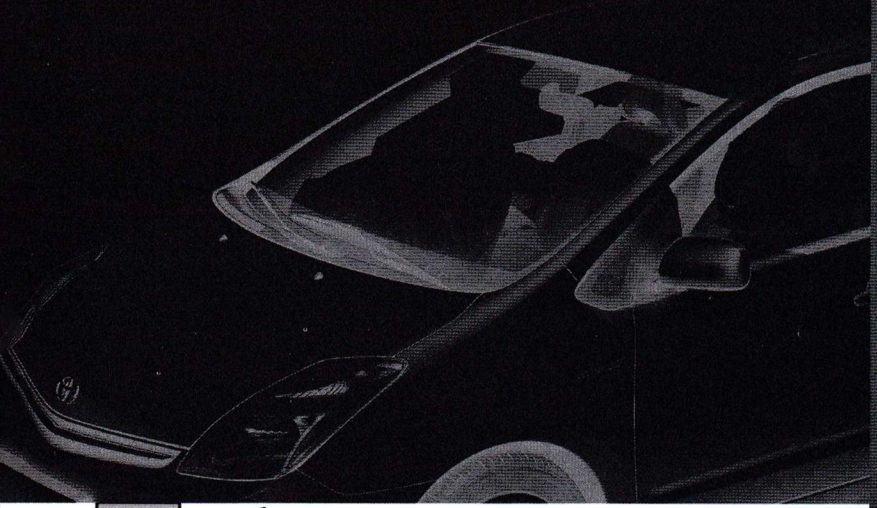
На всеки от тримата главни герои са поверени по осем отделни мисии. В своите премеждия Ейс (напомнаният до пръсване Чикен Литъл) разчита на верния си бластер. Сексапилната Аби управлява космически изтребител, а Рънт сее разрушение с помощта на танк на силова възглавница. Всяко от оръжията на нашите герои има основен и допълнителен режим на стрелба, които освен всичко могат да бъдат ъпгрейдвани на няколко степени. Още по-добрата новина е, че нивата на играта са осеяни с всевъзможни, подлежащи на разрушение неща плюс солидна доза противници.

Като цяло първото ми впечатление от Chicken Little: Ace in Action е за един доста, доста забавен екшън, който определено не е просто "детска игричка". Доста от "сериозните" игри в жанра могат само да мечтаят за управлението и дизайна на нивата на новия Chicken Little. Успях да изиграя само едно ниво с Ейс и едно с Аби и честно казано и с двете се забавлявах изненадващо добре. Все още нямам идея как се "кара" танкът на Рънт, но очаквам и там сериозен купон.

Между другото, в момента се работи и по Wii версия на играта, макар да не е ясно дали тя ще бъде сред стартовите заглавия на новата конзола. Всичко в нея ще бъде идентично с PlayStation2 изданието. С едно малко изключение – управлението. Както се досещате, Nintendo вариантът на Chicken Little: Ace in Action ще се възползва от уникалния "motion sensitive" контролер на Wii. От премиерата на втората поред конзола от ново поколение ни делят броени дни, така че няма да се наложи да чакаме дълго, за да разберем "какво пък толкова?"


Малко пиле, големи разрушения

очаквайте



от 01 октомври

HiAuto

новият раздел за автомобилни технологии на списание HiComm

6 рубрики в раздела

* Auto News
* Auto Future
* Auto Today
* Auto Practice
* Auto History
* Auto Fun

ATV OFFROAD FURY 4

РЕЙТИНГ 87/100

издател: **SCE** | създател: **Climax** | жанр: **Racing** | играчи: **1-2**

ATV-тата (или с други думи – онези странни четириколесни хибриди между кросов мотор и бъги) очевидно се радват на сериозна популярност и по нашите географски ширини. Наскоро по улиците на София ме подмина едно такова чудо, управлявано от някакъв пич, който дори се беше изтупал със съответното костюмче в педер..., ммм, в папагалски разцветки. Странно наистина, ако човек тръгне из града, променен като Наполеон да речем, най-вероятно ще го приберат в лудницата до час-два. В същото време явно е повече от нормално да караш ATV по тротоарите, костюмиран като Валентино Роси.

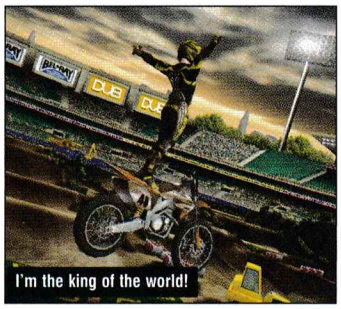
Колкото до поредицата ATV Offroad Fury, както сами виждате (съдейки по цифричката в името на поредното издание), тя явно не е от вчера. Четири издания (без да броим това за PSP) означават солидни приходи, или с други думи – сериозен потребителски интерес. Напълно оправдан потребителски интерес, мен ако питате. Без да блестят с някакви бомбастични визуални и/или геймплей екстри, игрите с тази марка винаги са били гаранция за сериозна доза купон.

ATV Offroad Fury 4 категорично не прави изключение от това правило. Нещо повече – новата игра спокойно може да мине за каймака на поредицата. Освен осезателно подобрена графика в "четворката" ще видите и един от най-богатите набори от състезателни опции в offroad жанра като цяло. Играта дори предлага нещо невиждано и нечувано за този тип игри – story mode. В него играещия дори може да определи пола на своя аватар, за да се впусне после в интригуваща поредица от надпревари, разхвърляни из цял свят. Друг е въпросът, че въпросното "story" вероятно е дело на някой от невъзпятите сценаристи на Рамбо 3, но пък поне състезанията си ги бива.

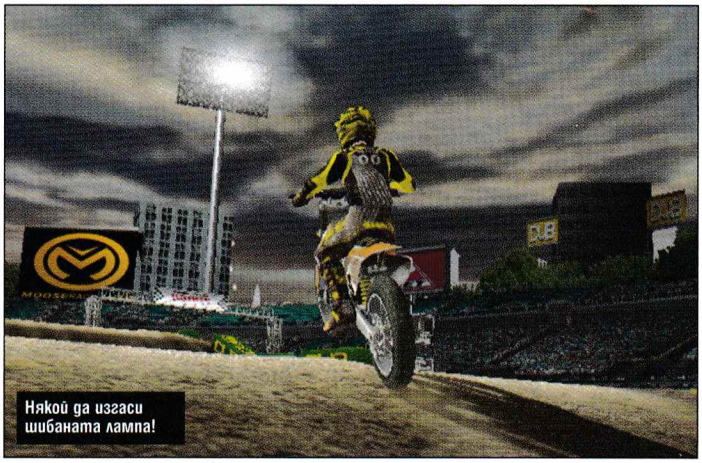
Иначе главни действащи лица в ATV Offroad Fury 4 са всевъзможните превозни средства за пресечен терен – ATV-та, кросови мотори, бъгита и прочее. В някои от режимите дори е възможна надпреварата между представители на отделните класове, от което произтича и може най-якият купон в играта. Именно там си проличава най-добре и разликата в начина, по който всяко от возилата се държи на пътя.

Играта отново предлага трасета както на открито, така и на закрито, като всеки от двата типа си има своите специфични предизвикателства. Като цяло дизайнът на "пистите" този път е по-добър от всякога, което е може би най-сериозният плюс на ATV Offroad Fury 4. Жалко наистина, че авторите на играта не са се справили малко по-добре с изкуствения интелект. Подобна оригинална комбинация от завои и възвишения само би спечелила от наличието на малко по-убедителни и по-находчиви компютърни противници.

Кой каза, че четири е повече от две?


I'm the king of the world!

Сървайвър Ей Ти Ви


Някой да изгаси шибаната лампа!

Атаката на клонингите

CALL OF DUTY 3

РЕЙТИНГ 92/100

издател: **Activision** | създател: **Treyarch** | жанр: **FPS**

Call of Duty 2 завинаги ще остане в личния ми списък с много специални игри. Човек рядко попада на нещо полирано до такава степен на съвършенство и носещо такова невероятно усещане. Признавам, че именно възхищението ми от Call of Duty 2 ми попречи да събера кураж и поне да опитам COD2: Big Red One, било то за PS2 или Xbox. Просто не ми се вярваше, че тези две позастаряващи конзоли ще имат мускулите да предадат подобен комплексен геймплей и атмосфера. А никак не ми се играеше Call of Duty Light... Оказа се, че съм грешил.

Междувременно се появи Call of Duty 3 за Xbox, отново дело на авторите на Big Red – Treyarch. Самият факт, че поредицата е поверена на нов дивелъпър, ми се струваше най-малкото сериозна несправедливост, след като Infinity Ward на практика пренаписаха правилата на жанра с първия Call of Duty. Още една причина да съм предубеден на COD 3. Играта обаче ме сграбчи още от първите няколко минути, точно както на времето това бе сторила Call of Duty 2.

За разлика от предишните издания, действието на Call of Duty 3 е концентрирано само в една точка от хронологията на Втората световна война – офанзивата при Нормандия. Играта предлага общо 14 хронологично подредени мисии, разхвърляни в рамките на общо 88 дни, като всичко приключва с освобождаването на Париж от войските на Съюзниците. В духа на предишните заглавия с тази марка, играещият отново поема ролята на няколко различни войника съответно от американските, английските, канадските и... полските военни части! Почти завидях на полските геймъри за шанса да изживеят подобен епичен сблъсък през очите на свой сънародник.

В какво всъщност се цели нашият човек?

Принципно геймплеят е запазен непроменен от второто издание на поредицата. Отново ще използвате познатите две степени на прицелване, здравето ви отново ще се възстановява просто като се прикриете за известно време на безопасно място и прочее, и прочее. Сред по-сериозните нововъведения трябва да спомена първо въведените мини-игри, при които от вас се изисква да натискате комбинация от бутони в правилния момент. Звучи изтъркано и леко неуместно за подобен тип игра, но това е само на първо четене. След мисия-две мини предизвикателствата бързо се превръщат в неделима част от геймплея, като определено внасят и нужната доза свежест и разнообразие.

Графиката на Xbox версията на Call of Duty 3 е ни повече, ни по-малко изумителна, особено по стандартите на един близо шест годишен хардуер. PlayStation2 също се справя чудесно с нелеката задача, макар че аз лично ви препоръчвам Xbox версията.

Дори да ви се гади към днешна дата от игри, посветени на Втората световна война, Call of Duty 3 е заглавие, което не трябва да бъде пренебрегвано. Всичко в това издание е наистина на галактическо ниво, като продукцията е поръсена обилно и с убийствена доза достоверност и реализъм. Никога преди конзолен фърст пърсън шуутър не е изглеждал по-добре и не се е играел по-добре. А аз дори не съм опитвал още Xbox 360 версията...

Eat lead, Nazi scum!

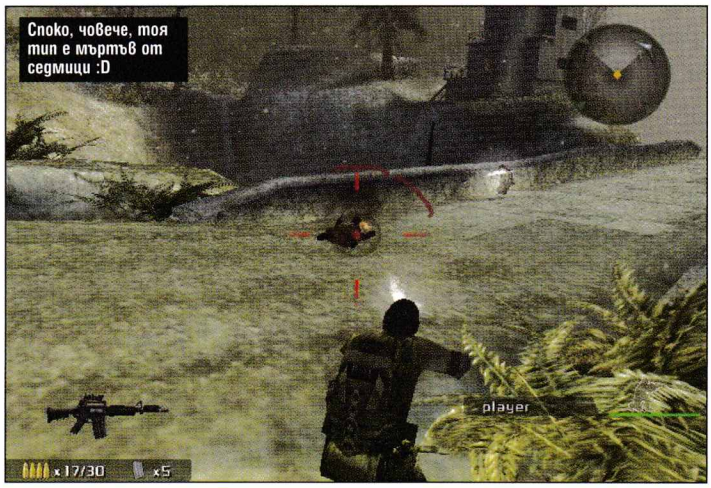
XB360
GBA
PS2
PSP

SOCOM: U.S. NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

РЕЙТИНГ **70**/100

издател: **SCE** | създател: **Zipper Interactive** | жанр: **Tactical Action** | играчи: **1-4 (до 32 онлайн)**

Да взема да клекна, пък току-виж не ме улучили



Споко, човече, тоя тип е мъртъв от седмици :D

Около поредицата SOCOM на Sony винаги се е говорило доста, в повечето случаи – добри неща. Истината обаче е, че бяха необходими цели три издания, за да се постигне търсеният от самото начало резултат. Другата голяма истина е, че SOCOM винаги е била предимно онлайн ориентирана игра, макар сингъл плейърът да присъства в нея още от самия дебют. SOCOM 4 не прави изключение от това правило, макар тоя път Zipper Interactive да са се опитали да се реваншират на феновете на соло играта.

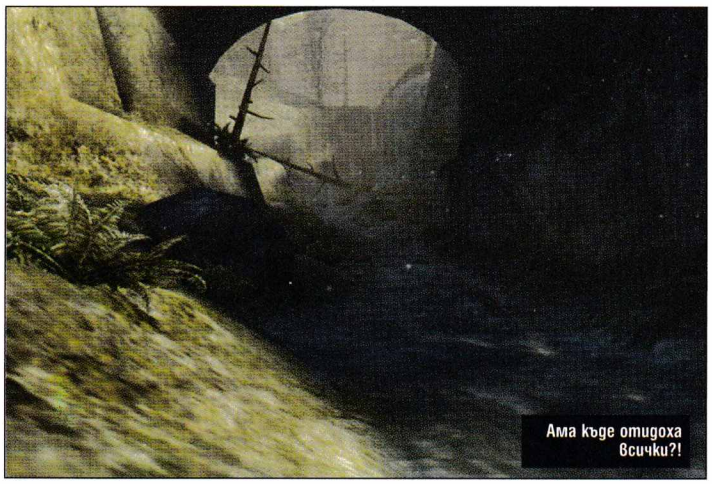
Като цяло четвъртото поред издание предлага всички сериозни достижения, които направиха неговия предшественик такъв сериозен хит. Повече от прилична графика, чудесно замислено (и изпълнено!) управление, плюс колосалните по конзолните стандарти до 32-ма участници в онлайн мачовете. Новият SOCOM предлага и солидно разнообразие от мултиплейър режими, между които и кооперативния за до четирима участници.

Големият проблем, уви, е все същият – непълноценен сингъл плейър. Проблемите в офлайн частта на Combined Assault са само два, всъщност – изкуствен интелект и дизайн на нивата. Виждал съм не една и две игри с далеч по-лошо AI, но проблемът е, че издънките на новия SOCOM на моменти са наистина влудяващи.

Ако сте чели вече ревюта за играта, сигурно сте попаднали на примера за това как се случва вашите съекипници в играта да скачат от покривите на къщи в опита си да изпълнят командата ви или просто да ви последват. За съжаление това не е геймърски фолклор, а самата истина. Когато към това се прибави и прословутото "Man down! Man down! (доста уместно в случая ?), човек почва да се чуди да прихне да се смее или да си счупи джойпада в пода. Това, разбира се, далеч не е единственият случай на неадекватно поведение от страна на вашите управлявани от компютъра съекипници.

Проблемът с левъл дизайна е от малко по-различно естество, но затова пък не по-малко дразнещ. На пръв поглед нивата на SOCOM 4 изглеждат реалистично необятни, което би било повече от добре дошло в един тактически екшън. Ако беше истина, разбира се. Уви, свободата на действие в тази игра (точно както и в предишните й издания) е абсолютна илюзия. За да изпълните успешно мисията си, вие трябва да следвате неотклонно предначертания маршрут. Създателите на играта са ви "спестили" излишните разочарования, като са натъпкали нивата с невидими прегради, които просто пречат на вас и на хората ви да ходите там, където според тях просто няма какво да правите.

Така и не успях да тествам онлайн режимите на SOCOM 4 по обясними причини. Отзивите по въпроса иначе са доста позитивни и в това май има логика. Кооперативният офлайн режим е далеч по-голям купон от коя да е от мисиите в сингъл плейър режима. За да му се насладите обаче, трябва да откриете поне още един фен на играта по нашите географски ширини, което не е лека задача.


Ама къде отидоха всички?!

А сега опитайте да кривнете леко от пътя...

Mixed News

Аеробика за подрастващи геймъри

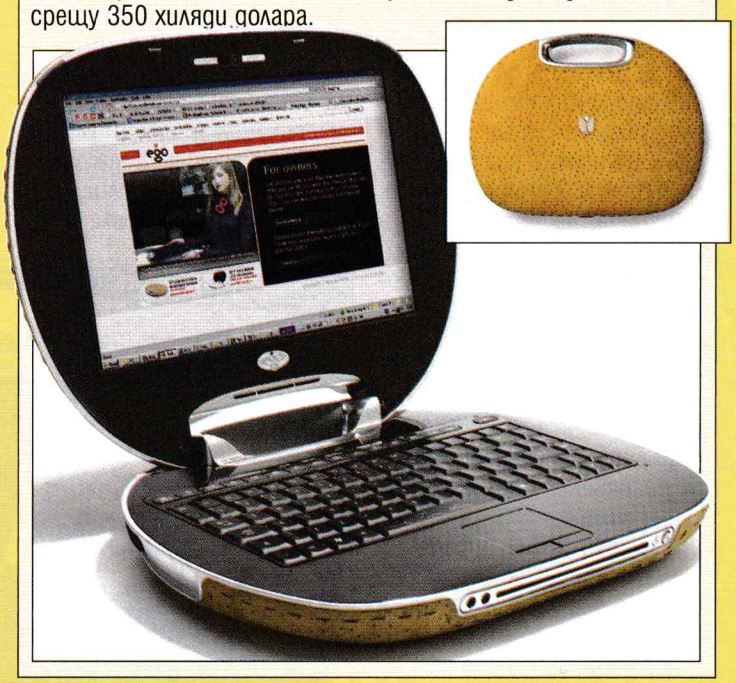
Искаш да поиграеш на компютъра? Добре, но само след като приключиш с домашното си по физическо. Или още по-добре, докато работиш по него. Step2Play е система, представляваща фитнес уред, който блокира възможността за игра, ако играещият не поддържа определено темпо на тренировка. Тя може да бъде свързвана с игрови конзоли от различен тип. Предназначена е предимно за деца до 12-годишна възраст, на които в днешно време се събират много повече часове пред компютъра, отколкото на чист въздух. Производителите ѝ оценяват, че е далеч по-добре децата да се движат на открито, но след като тяхното застояване пред видеоигрите е вече факт, Step2Play се опитва да им осигури възможно най-добрата физическа активност при домашни условия.

Уредът може да се ползва и самостоятелно, без да е включен към игрова конзола. От друга страна, ако родителите преценят, може и да го деактивират, така че игрите да вървят и без него, защото претренирането е не по-малко опасно от обездвижването. А залисаният в играта хлапак може да покрие абсолютно неочаквани резултати. Жалко е, че децата трябва да бъдат лъгани така, за да се движат, но все пак това един от малкото възможни начини за положително мотивиране на малките хакерчета.

Лаптоп за 350 хиляди долара

Холандската компания Ego Lifestyle (www.ego-lifestyle.com) е известна със серията си преносими компютри Tulip Ego, които са с интересен елипсовиден дизайн и сменяеми корпуси (скинове) с покрития от различни скъпи материали. Те разбира се, са за ценители с претенции относно външния вид на техниката си и със съответните финансови възможности. С такава машинка можете да се сдобиете за около 5 хиляди долара, а допълнителните панели вървят малко под 400 долара комплекта. Но с тях можете да променяте визията на компютъра си за всеки отделен ден от седмицата и да имате по един за официалните празници.

Истинският шок обаче идва с представянето на лимитираните платинена, диамантена и Otazu Ego серии. Последната, създадена от дизайнера Родриго Отазу, представя модел, с 470 инкрустирани диаманта, подредени във форма на лале, сърце или логото на Отазу. И може да бъде ваш само срещу 350 хиляди долара.



Опашки за Playstation 3

От 11 ноември Playstation 3 е официално по магазините. В следобедните часове на 11 ноември обаче Playstation 3 вече официално отсъстваше от складовите наличности. Съотношението между броя на желаещите да го притежават и произведените бройки е такова, че предизвика образуването на огромни опашки, които върнаха потъващите в историята спомени за празни рафтове и купонни системи. Повечето хора от опашките ще трябва да си тръгнат разочаровани, особено в Европа, където в дебютния ден за целия континент са предвидени едва около 100 хиляди бройки общо. В Япония геймърите също не се радват на бързо обслужване. Първият жител на Токио, сдобил се с конзолата, е заел своето челно място на опашката още в 18 часа на предходния ден. Част от последните бройки бяха раздадени с лотарии.

А после хората ще разправят, че видеоигрите не били чак толкова пристрастяващи, колкото се говори.

IBM навлиза във виртуалните светове

Според компанията гигант бъдещето на интернет е в триизмерните виртуални светове, които събират милиони хора на едно място. В потвърждение на своето мнение те смятат да инвестират към десет милиона долара във виртуални активи, само през следващите дванадесет месеца. Те и в момента са една от компаниите с най-сериозно присъствие в изкуствения свят Second Life, където провеждат конференции и семинари, обучения, срещи с клиенти. Конкретните им намерения за момента включват изработката на защитени зони в онлайн света, където да могат на спокойствие да обсъждат поверителна търговска информация, без да се притесняват от подслушване. Имат намерение и да направят 3D симулация на тенис турнира Уимбълдън. Сред по-глобалните им идеи е и създаването на технология, която да позволява връзка между отделните виртуални светове на различни производители, които за момента функционират абсолютно независимо.

IBM не е единствената голяма компания със сериозно онлайн присъствие. Наскоро агенция Reuters откри клон в Second Life. Новините оттам могат да бъдат следени в интернет на адрес secondlife.reuters.com. Популярното шоу BigBrother също има интерес към създаване на риалити шоу с виртуални герои.

WHO IS ADAM REUTERS?

Adam Reuters is Reuters' bureau chief in Second Life.

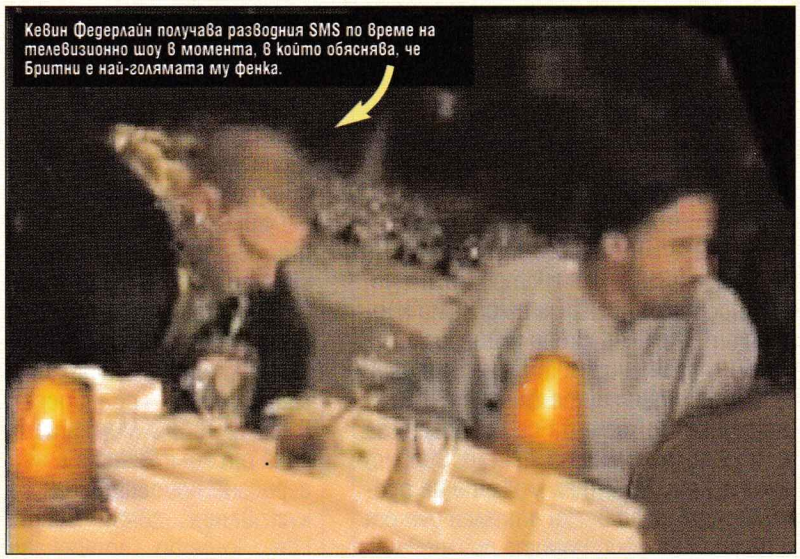
In real life, he is Adam Pasick, a veteran tech and media journalist.

Adam will be keeping regular hours in Second Life; you can view his calendar here.

Got SL story ideas? Email them to adamreute at gmail.com.

RECENT INTERVIEW SUBJECTS:

- Guni Greenstein - Co-founder and CEO, Ans Chung Studios
- Timeless Prototype - Creator of the Multi Gadget, a "Swiss army knife on nuclear ster


Кевин Федерлайн получава разводния SMS по време на телевизионно шоу в момента, в който обяснява, че Бритни е най-голямата му фенка.

Да те зарежат с SMS

За добро или лошо известяването с текстово съобщение става все по-актуален начин за приключване на взаимоотношенията сред младите. Най-пресен е примерът, в който съпругът на Бритни Спиърс Кевин Федерлайн, получава съдбоносния SMS по време на телевизионно шоу, точно в момента, в който обяснява, че Бритни е най-големият му фен. Попаднал в YouTube клипът с ужасното за Кевин преживяване е бил изгледан от над един милион посетители. Звездната двойка далеч не е единствената, която е разрешила отношенията си по този начин. Хората на възраст между 16 и 35 години използват текстови съобщения под една или друга форма всеки ден. И когато се случи така, че да трябва изкомуникират: "Не те обичам вече" с половинката си, за тях електронното известие е съвсем валидна алтернатива.

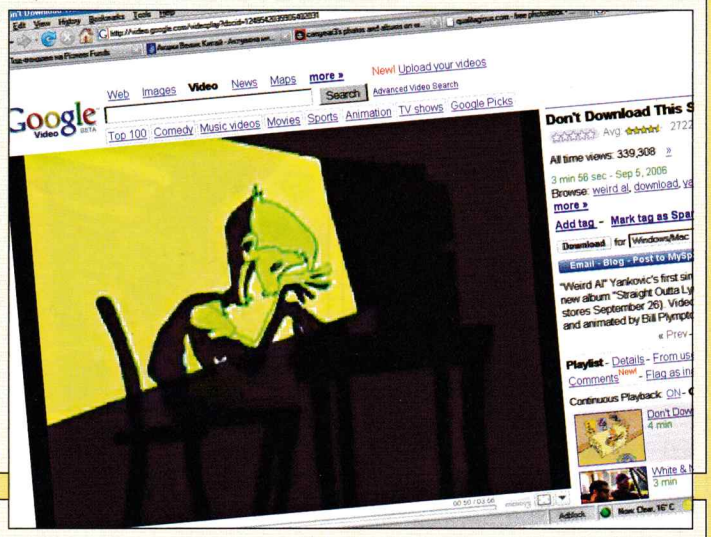
Google помага на лекарите

Пациентите открай време ровят в Google и после притесняват докторите си с неудобни въпроси и с разкази за всичко прочетено там, а най-вече с ужасните диагнози, които сами са си поставили. В ръцете на неуките всичката тази информация създава доста главоболия на лечителите. Обаче при сложни за диагностициране случаи уебтърсачката се оказва доста полезна и за тях, и макар и неофициално, редица лекари я ползват в работата си. За да тестват ефективността на търсачката за медицински цели, група австралийски изследователи са направили тест, като са въвели в Google основните симптоми на поредица от 26 редки и трудни за диагностициране заболявания. В резултат търсачката е върнала правилни линкове към страници по темата в 15 от опитите, което представлява 58 % успех и говори за доста добри възможности. Вероятно, в близкото бъдеще, Google ще бъде сред основните диагностични инструменти на всеки медик.

Съдят Google за незаконно видео

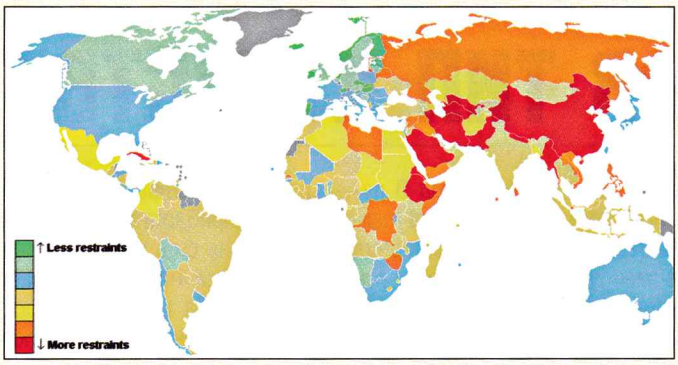
Както се очакваше, след придобиването на YouTube от Google услугите по споделяне на видеоинформация станаха обект на атаки за нарушени авторски права. Проблемът не е в самите услуги, а в това, че търсачката е достатъчно стабилна и финансово осигурена, за да може да се потърси изгода от нея. Заведеното дело е във Франция, където авторите на документален филм искат от Google Video 150 хиляди евро компенсации заради появяването на техните кадри онлайн.

От Google коментират, че това е единичен опит, без особено значение и шансове за успех и че те не носят отговорност, след като са предоставили възможност да бъдат известявани при всеки подобен случай и да реагират своевременно, като махат от сървърите си спорното съдържание – така наречения "safe harbor" според американския закон DMCA. YouTube, преди да бъдат придобити от Google срещу 1,65 милиарда долара, бяха смятани за прохождащ бизнес и вероятно заради това избягваха подобни дела. Докато финансовите възможности на най-популярната търсачка на земята са значително по-големи и се очаква това далеч да не е единственото подобно дело. Дори и да е неуспешно.



Вируси във видеото

Най-новата мода сред вирусите е да се промушват на компютъра ви докато гледате видео файлове. Вече почти няма компютри в употреба, на които да не се гледат филми, или поне видеоклипове онлайн. И нищо чудно, че писачите на вируси са се изкушили да потърсят възможности за експлоатиране на технологията. Вирусите не са в самото видео, а в кодеците, които са необходими за гледането на някои от форматите. Техният произход твърде често е онлайн търсачка, файлов сървър или кварталното FTP, т.е. неустановен. Освен вируси можете лесно да попаднете на програми, които следят и записват какво правите на компютъра си (spyware), такива, които ви показват реклами, които въобще не ви вълнуват (adware) и дори такива, които крадат лични данни, акаунти и пароли и ги изпращат на своите създатели, които само дебнат някъде далеч в интернет и чакат някой да се хване в мрежите им. Особено опасни са пакетите, които твърдят, че са събрали на едно място всички кодеци, които може да ви потрябват. В по-добрия случай, освен нежеланите програми, ще получите и някакви кодеци, а в по-лошите е напълно възможно да си инсталирате само една добра колекция от злонамерен код. И така и да не успеете да си изгледате филма.



13 държави цензурират Интернет

Групата за човешки права „Репортери без граници" публикува наскоро ежегодния си списък с държави, които ограничават свободния достъп на своите граждани до световната електронна мрежа. Номинираните тази година страни са: Беларус, Бирма, Виетнам, Египет, Иран, Китай, Куба, Северна Корея, Саудитска Арабия, Сирия, Тунис, Тюркменистан и Узбекистан. Новият член на мрачната група е Египет, но не заради активно ограничаване на достъпа до мрежата, както в Китай, а заради отношението им към блог обществото. Конкретният повод са арестите на трима блогъри, които са си позволили да изкажат онлайн мнения за необходимостта от демократични реформи.

Новата класация има и известни оптимистични нотки. Добрата вест в случая е, че в сравнение с миналата година от списъка са отпаднали цели три държави: Непал, Либия и Малдивите.

Тази година обявяването на списъка е съпроводено и с няколко допълнителни активни действия като официален 24-часов протест, онлайн гласуване за страна с най-лоша политика по отношение на достъпа до интернет и призив за изпращане на протестни мейли и гласови съобщения до ръководството на Yahoo. Старата търсачка по принцип е сурово критикувана от групата на „Репортерите без граници", заради действията си в Китай, където те са приели да наложат желаните от правителството ограничения и подпомагат технически процеса за контрол върху информацията.

Вирус в Wikipedia

Компютърен вирус потърси пътя към своите потребители посредством статия, поместена в свободната енциклопедия Wikipedia. Там авторите му са публикували материал, посветен на нова версия на стария вирус Windows Blaster и приложили линк към "антивирусен" софтуер, който всъщност съдържал техния новоразработен вирус. Доста хора са се подвели и са го инсталирали, преди администраторите в Wikipedia да успеят да реагират и да изтрият фалшивата статия. Още повече, че са били разпратени много писма от името на енциклопедията, които предупреждавали за мнимата опасност и насочвали хората към страницата-капан.

Отвореният характер на системата за публикуване на материали в Wikipedia е основно отговорен за популярността и всеобхватността на енциклопедията, но и често води до появяване на неверни или манипулирани данни. Система за контрол има и тя работи добре, но е основана на реакция спрямо прецеденти и не може да действа превантивно в подобни случаи. Въпреки всичко Wikipedia се ползва с много добро име и голямо доверие от страна на потребителите, което именно прави толкова успешни опитите за нейното злонамерено експлоатиране.

Безплатният софтуер – съдебно оправдан

IBM, Redhat и Novell бяха оправдани в... антитръстово дело, заради връзките им със свободния софтуер.

Ищецът Даниел Уолъс е обвинил гигантите, че участват в конспирация и уговарят цени на продукти (безплатни) и така по нечестен начин убиват конкуренцията и придобиват монополен статут на пазара. Той самият имал намерение да конкурира Линукс, но му се наложило да се откаже от плановете си, тъй като било невъзможно да предложи подобра цена от тази на безплатния софтуер.

Развеселените съдии отхвърлили исканията му с мнение, че добре написаният комерсиален софтуер може да конкурира безплатните си противници със своето качество и осигурена поддръжка на клиентите, като за пример са посочени Microsoft Office и Adobe Photoshop, които все още държат далеч по-голям пазарен дял от своите конкуренти Open Office и GIMP.

Sysinternals влиза в Microsoft Technet

Страница с продуктите на наскоро придобитата от Microsoft компания Sysinternals е официално открита в Technet – раздела за напреднали потребители, разработчици и администратори в сайта на Microsoft.

Сред програмите, които можете да изтеглите оттам, е Rootkit Revealer, софтуер за откриване на хакерски програми в компютъра ви, с чиято помощ преди време бе установено, че системата за защита на авторски права на Sony използва непозволени средства, което доведе до редица съдебни дела срещу компанията. Разнообразни продукти за контрол и диагностика на файловата система, мрежата, системните процеси, могат да бъдат безплатно свалени от сайта. За забавление има и скрийнсейвър, редуващ съобщения за грешки (легендарният Син Екран на Смъртта - BSOD) и за предстоящо рестартиране на компютъра.

Windows Vista Start.wav: 4 секунди и 18 месеца

Четири секунди е продължителността на звука, с който стартира новият Windows Vista. А 18 месеца е времето, за което той е бил разработен. Истина е, че за повечето популярни музикални групи, това време е достатъчно за създаването на цял албум и даже за един-два бързи концерта.

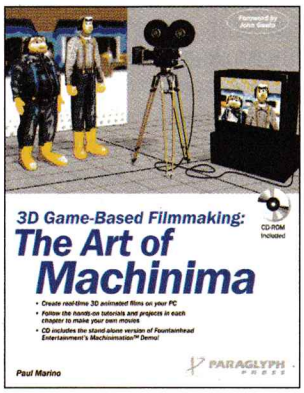
Може би ви се струва прекалено толкова много време да се отдели на 4 секунди звук. А сега си представете, че тези четири секунди ще звучат от милиони компютри, всеки ден, в продължение на незнайно колко време, до следващата версия на Windows. Ще я чувате от собствения си компютър, от тези на колегите си, от този на съседчето, което в събота сутрин иска да играе на любимата си компютърна игра.

Към този звук има много на брой и тежки изисквания. И нищо чудно, че за избора и разработката му са привлечени около десет сериозни професионални музиканти.

Звукът трябва да е уникален и лесно различим. Той трябва в същото време да не дразни и да се харесва на всички. Колкото и да е странно – той трябва и да е едва забележим, за да не се натрапва. Трябва да ти хареса още първия път, когато го чуеш, но и все още да ти е приятен няколко години по-късно. Новият Microsoft-ски звук носи ритъма на словосъчетанието Win-dows Vis-ta. Четирите му тона отговарят и на четирите цвята в логото на Windows. И е разположен точно в четири секунди. Чудно как са им стигнали само 18 месеца.

Машинимата – нов тип изкуство

КРАТКА ИСТОРИЯ



1994 – id Sofware пускат на пазара DooM – първата игра, позволяваща записването на мултиплейър геймплей. Чрез нейната отворена архитектура се създават първите модове.

1996 – id Software издават Quake, която поддържа онлайн мачове между 16 играча.

– първият машинима филм "Diary of a Camper", създаден от клана The Rangers.

– Уве Гирлич разработва "Little Movie Processing Center".

1999 – Quake 3 забранява промяната на записания геймкод

– Epic Games пускат Unreal Tournament с отворена архитектура. Unreal Movie Studio позволява скриптирани движения на камерата.

2000 – създава се сайтът machinima.com

2002 – провежда се първият Машинима филмов фестивал на QuakeCon

2003 – създава се Academy of Machinima Arts and Science

2003 – първият музикален машинима клип е излъчен по MTV – Zero 7's "In the Waiting Line". Той е продуциран от Fountainhead Entertainment, които разработват свой собствен машинима софтуер, наречен Machinimation и базиран на Quake 3.

Червени срещу сини – най-популярното филмче засега

Рано или късно на всеки му хрумва някаква идея за филм – да речем нещо епично от типа на "Междузвездни войни", дебилна комедия а ла "Американски пай" или пък (без?)смислен екшън в стила на десетките Бондове. Но освен ако не сте холивудски магнат, едва ли ще може да спестите двадесет милиона от закуски, за да реализирате мечтата си. И все пак от известно време насам има светлина в тунела за всеки ентусиаст, чиято мечта е да застане зад обектива на камерата.

Заснемане на филм във виртуалната реалност

С появата на машинимата – един относително нов и напълно независим начин за разказване на истории, цяла вселена, която тепърва предстои да бъде изследвана - това вече е напълно възможно. Сега всеки, който иска да изрази себе си, да създаде собствена "Матрица", е на една крачка от реализацията. Нужно е единствено силно желание и много свободно време. Но как?

Стига да имате някаква прилична щайга, която може да подкара игри от типа на Unreal Tournament 2004, Half-Life 2 или дори Quake, сте почти готови за направата на своята първа машинима. Вероятно ще кажете, че филмът ви ще изглежда аматьорски. Но това въобще няма да е така. Машинимите "Hardly Workin" и "Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles" (може би най-популярното филмче от този тип, създадено чрез енджина на Halo) успяха да спечелят множество награди из филмови фестивали в целия свят. Машинимата си проби път дори и до телевизията.

Какво точно е машинима?

Според Пол Марино, новатор в тази област и автор на едно от най-изчерпателните изследвания по въпроса ("The Art of Machinima"), машинима означава изкуството да създаваш анимирани филми в реално време с помощта на технологията на триизмерния гейменджин. За първи път подобно чудо вижда бял свят през 90-те години на миналия век благодарение на кланове, играещи Doom и Quake. Тяхната цел е била да уловят и драматизират своите онлайн изживявания и подвизи. Днес машинимата успя да еволюира в киноизкуство, в напълно отделен жанр за правене на филми, и привлича вниманието и да получи всеобщо признание от страна на десетки филмови фестивали, че дори и на MTV и Wallstreet Journal.

Самата машинима би могла да се дефинира и чрез своето име като машинно кино (machine cinema). Все пак най-популярните и/или изтъркани проекти от този тип включват в себе си много от елементите на съвременното кино.

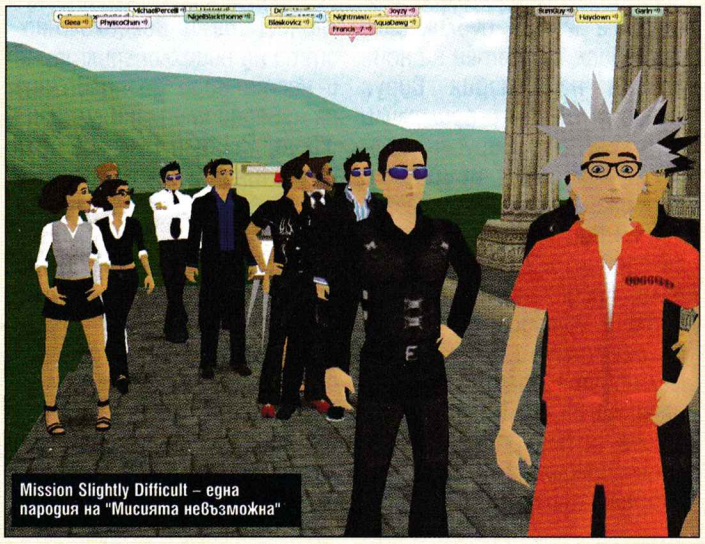
Предимствата

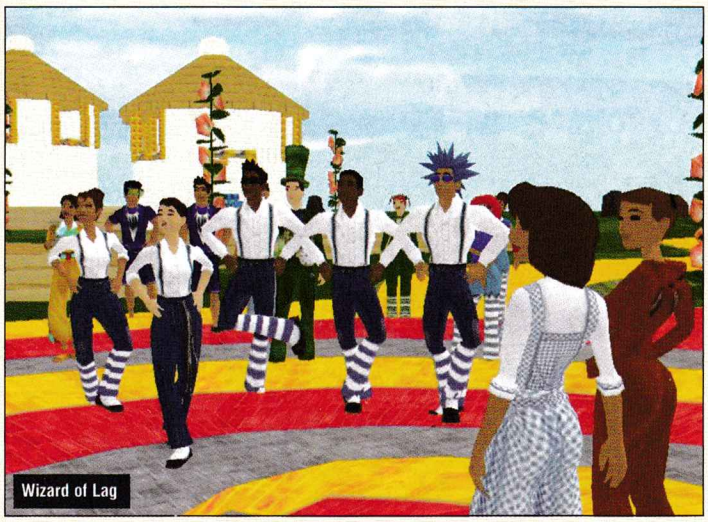
На първо място една машинима се създава много по-бързо от обикновена анимация, камо ли от цял пълнометражен филм. Освен това тя не изисква влагане на огромни средства, а софтуерът, необходим за направата й, е напълно безплатен. Да не говорим, че един няколкочасов машинима филм е значително по-малък като размер (и съответно много по-лесен за даунлоуд или дори стрийминг) в сравнение с тридесет и пет милиметровата лента.

Още не сте убедени в предимствата на машинимата? Нека тогава да хвърлим един по-задълбочен поглед към този проблем.

Двуизмерните филмчета от типа на "Красавицата и звярът" на Уолт Дисни или пък кратките скечове с Бъгс Бъни и Дафи Дък на Уорнър Брадърс се рисуват и оцветяват на ръка, а след това се заснемат кадър по кадър, докато не се постигне финалният резултат. Очевидно това е доста трудоемко и отнема адски много време. За да се направи едно подобно половинчасово филмче, ще бъдат необходими между шест и девет месеца и много, много пари. Съответно за да намалят разходите си, студия като Дисни обикновено използват художници в чужди страни, където заплащането е по-малко (България бе една от тях).

Триизмерната компютърна анимация, която проби за първи път през 80-те години и се популяризира благодарение на "Играта на играчките" на Pixar, донякъде улесни създаването на филмчета. Вместо всеки кадър да се рисува на ръка, компютър рендва героите и декорите. Но екипът от аниматори трябва да раздвижи всеки модел индивидуално за всяка една сцена. Когато това стане, няколко компютъра


Mission Slightly Difficult – една пародия на "Мисията невъзможна"


Wizard of Lag

Not Just Another Love Story – поредната WoW машинима

рендват моделите на героите и обектите в триизмерния декор. Но и това може да отнеме много часове, че и дни, дори и на най-мощните PC-та. Някои от сцените на "Таласъми ООД" например са обработвани цели 90 часа с помощта на 400 компютъра. А с 24 кадъра в секунда сигурно може да си представите колко тежък е този процес. В крайна сметка на Pixar им бяха необходими цели четири години, за да качат своите таласъми на големия екран.

Заснемането на машинима в реално време обаче може да спести доста усилия и финанси (до 30-40 процента), пък и е едно значително отклонение от традиционния анимационен процес. Сега режисьорите на подобни филмчета имат възможността да се изявяват като същински кукловоди, докато манипулират героите си в реално време. Софтуерното редняване е излишно, а самият процес на заснемане наподобява истински екшън филм – камерата улавя действията и събитията в момента на тяхното случване.

Недостатъците

Естествено, и недостатъците на този тип изкуство не са малко. Например видът на филма и това, което героите ви ще могат да правят в него, зависи до голяма степен от гъвкавостта на дадения енджин и от жанра на играта, която той захранва. Още повече – основната функция на една геймка е да играеш, а не да правиш филми чрез нея. Следователно, поне в сравнение с триизмерната анимация, визуалното качество на машинимата е значително по-ниско.

Да, ако графичната платформа и хардуерът го позволяват, филмът би могъл да бъде гледан и на изключително високи резолюции, които да компенсира донякъде този недостатък. Но те определено ще бъдат отвъд възможностите на средностатистическия компютър. Самият факт обаче, че машинимата като изкуство е привлякло вниманието дори на Pixar, говори достатъчно сам по себе си.

Как да си направим машинима?

Ако имате желание да създадете своя собствена машинима, в интернет е пълно със статии по този въпрос. Вероятно първото място, което ще искате да посетите, е machinima.com. На този сайт ще откриете всичко необходимо – като се почне от полезна информация, през най-подходящ софтуер (ако сте начинаещи, Machinimation е перфектният избор за вас), до това кое си струва да се гледа и кое не.

Технологиите се развиват със скоростта на светлината и ако си мислите, че днес машинимата изглежда яко, помислете си в какво ще се превърне само след няколко лета. Годишните приходи на гейминдустрията доближават все повече тези на филмовата. А за един режисьор на машинима това означава, че в гейменджините ще бъдат наливани все повече пари и далеч по-голям брой хора ще имат достъп до този тип технологии.

Сега в основата на машинима изкуството стоят енджините на игри като World of WarCraft (вижте мегазабавния клип на песента BigBlueDress - просто уникално!), Quake, Halo, Rome: Total War, The Sims 2, City of Heroes, поредицата Half-Life, F.E.A.R., The Movies, Splinter Cell, Star Wars Battlefront, че дори и Metal Gear Solid. А интересът към него е по-голям от всякога. Ако искате и вие да допринесете с нещо за бъдещето на машинимата, защо не пробвате уменията си на режисьори? Със сигурност няма да може да се конкурирате с Pixar или Final Fantasy (поне засега!), но и няма да се наложи да похарчите сто милиона, само и само за да накарате косата на главната си героиня да се вее реалистично. Пък и както с всеки филм това, което ще му помогне да се открои от всичко останало, е историята. Крайният резултат ще зависи единствено от усилията, които сте инвестирали. И ако се постараете, можете да превърнете стаята си в истинска киноплощадка.

Владимир Тодоров

ПОЛЕЗНИ ЛИНКОВЕ

machinima.com – най-важният сайт за всеки, занимаващ се с машинима; основен източник на даунлоуд материали и филмчета.

mprem.com – сайт, посветен на рецензиране и оценяване на новите машинима филми.

machinimag.com – официалното онлайн машинима списание, пълно с новини, съвети и интервюта.

3dfilmmaker.com – страхотен новинарски сайт със специални интереси в сферата на машинимата

machinima.org – официалният сайт на Academy of Machinima Arts and Science

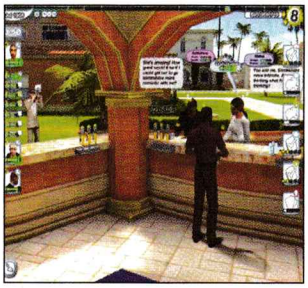
festival.machinima.org – един от първите фестивали, посветени на машинимата, който се провежда в Ню Йорк и се организира от AMAS

machinimadeutschland.de – немският машинима портал

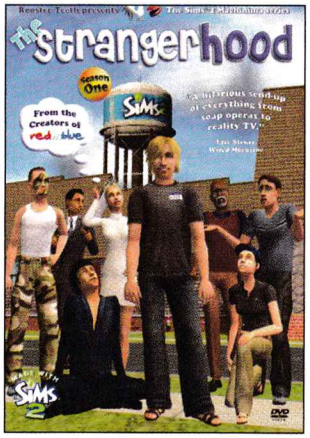
machinima.fr – френският машинима портал

warcraftcinema.com – уебсайт, на който ще откриете всичко за машинимата, създадена чрез World of WarCraft

sim-movies.com – уеб сайт, на който ще откриете всичко за машинимата, създадена чрез The Sims 2.



rvb.roosterteeth.com – мястото, където ще откриете всичко за легендарните хроники Red vs. Blue.



Ръководство за безплатна online игра

Magic The Gathering

Предполагам, че някой от вас си спомнят статията от брой 11/2002, в която имаше кратко описание на играта, наречена Magic The Gathering. Дори и да не е така, тук няма да ви запознавам с основните правила и идеи на MTG (правила може да намерите на www.wizards.com/magic/rules/MTG9EDRulebook_EN.pdf. Ще спомена само, че играта е доста популярна в САЩ и наскоро се оказа, че официалните й играчи по света са около шест милиона. Magic The Gathering е игра с карти, която използва уникална концепция за геймплей. Целта е единият играч, в ролята си на магьосник, да елиминира другия играч, представляващ друг магьосник. Постоянното обновяване на асортимента от карти прави тази задача адски интересна и много зарибяваща. Основният проблем за мен като фен на Magic е финансов, разбира се. В България едно тесте от 40 карти струва около 20 лева, което не много хора могат да си позволят. Особено ако става въпрос за 20 лева всеки месец, ако искате да поддържате сносно тесте. Реших да проверя как стои въпросът с онлайн играта на Magic The Gathering. Оказа се, че топлата вода вече е открита и има вариант напълно безплатно да се практикува това иначе скъпо хоби.

Официалният начин да играете online MTG е да се регистрирате в Magic Online на

http://www.wizards.com/magiconline

Wizards (собственост на Hasbro), които са и притежатели на правата на серията Magic The Gathering, стоят зад този проект, който позволява на играчите да геймят виртуално. За да се случи това, трябва да свалите около 400 мегабайта софтуер, след това трябва изчакате едночасово обновяване и най-накрая ще получите възможност да играете само с основните (Core) тестета. За да се възползвате от пълните възможности на програмата и картите Magic, ще трябва да си платите с кредитна карта. Така можете да играете с всички серии Magic The Gathering от 1994 година насам, но за съжаление аз не виждам реализация

ДА ПОДКАРАМЕ MAGIC СЪС ВСИЧКИ ЕКСТРИ

Ето какво трябва да направите, за да стартирате Magic Workstation с пълни бази данни от карти и скинове за картите.

Стъпка 1: Magic Workstation
Свалете клиента от:
www.magicworkstation.com/downloads.php
Инсталирайте и затворете програмата.

Стъпка 2: Databases
Свалете ъпдейтите и разархивирайте в съответните директории:
http://www.slightlymagic.net/download/MasterBase.rar
http://www.slightlymagic.net/download/OldMagicTheme.rar
http://www.slightlymagic.net/download/NewMagicTheme.rar

Стъпка 3: Databases
Свалете базите данни с тестета и разархивирайте в директория Decks:
http://www.slightlymagic.net/download/Decks_Pre.rar
http://www.slightlymagic.net/download/Decks_World.rar

Стъпка 4: Update
Свалете ъпдейта:
http://down99.estserver.com/download/mtg_gamepack.exe

Стъпка 5: Pictures
Вариант 1: Свалете асистента за сваляне на картинки, който можете да намерите на www.slightlymagic.net/download/MWSPA.rar. Пуснете го и той сам ще свали всички картинки на карти. Този начин отнема време.
Вариант 2: Отидете на сайта http://www.files.mwsdata.com/pics.html и изберете размерите и серията тесте, която да свалите. Така може да свалите само определен дек, без да точите например старите ревизии.
Вариант 3: Торент файл, който може да намерите на: http://www.torrentspy.com/torrent/892065/MWSHQ_MTG_Pics_Complete_thru_TSP_October_23_2006
Файлът е голям около 2 гигабайта и включва картинки на всички версии Magic The Gathering до сега.

Стъпка 6: Още Updates
Стартирайте Magic Workstation. Обновете го през Tools >Search for update и ако сте спазили всички инструкции, вече трябва да имате пълен комплект карти Magic.

за този вариант у нас.

В търсенето на алтернативи, попаднах на много интересни находки.

Оказа се, че голяма група фенове вече си организират виртуални турнири на http://www.magic-league .com и за целта ползват безплатен софтуер.

Съвсем безплатен Magic

Единственото условие, за да можете да се възползвате от него обаче, е да сте наясно с правилата на играта. По-горе посочих линка, от който можете да изтеглите наръчника с правилата. След като вече знаете какво е тап, наясно сте с тремпъла и бушидото, запознати сте с разликите между инстант и сорсъри и т.н., вече ще можете напълно да се насладите на Magic The Gathering онлайн.

На адрес http://www.magic-workstation.com можете да намерите малка 9 мегабайтова програма, наречена Magic Workstation. Тя предлага две основни функции. Едната от тях събира вашите карти Magic в бази от данни и оттам можете да подреждате тестетата си, да подбирате по-добри карти и т.н.

Бързам да кажа, че ВСИЧКИ артефакти, магии и същества, от ВСИЧКИ серии Magic The Gathering се срещат из интернет абсолютно безплатно.

Поемете въздух, защото продължаваме

Да си представим, че имате всички карти от всички тестета, издавани досега. Именно тази част на Magic Workstation ще ви помогне да ги подберете в най-доброто тесте, а с другата ще можете да се пробвате срещу вашите приятели. Втората част от софтуера е всъщност клиент за онлайн игра на карти, който просто симулира маса и карти. Гениално, нали? Това означава, че ако намерите картинки дори на нормални карти (не MTG), ще можете да играете сантасе, белот и разни други домакински игри.

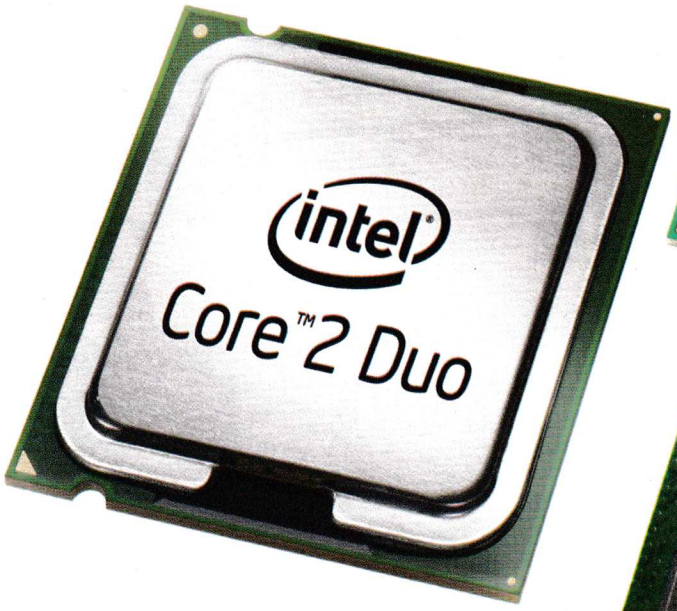
По-интересно става обаче, когато качите Magic картите. За да го направите, трябва първо да свалите базите данни с всички карти от 1994 години до сега. Ако спрете до тук, пак ще можете да играете, но няма да виждате картинките на самите магии, което отнема около 70% от чара на Magic The Gathering. Ако обаче имате търпение и свалите картинките на ВСИЧКИ тестета, накрая ще разполагате с най-голямата колекция от MTG карти!

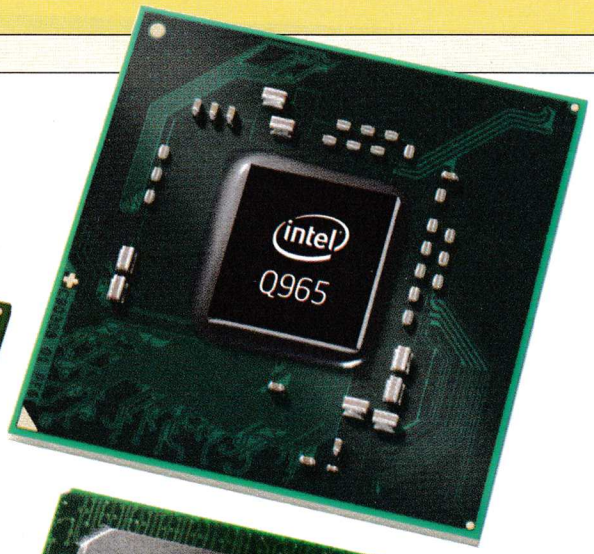
Най-уникалното качество на Magic Workstation е свободата на геймплея. За разлика от Magic Online, където правилата се следят от софтуера, тук единственият съдия сте вие и вашият противник. Точно така е и на масата, когато играете на живо. Замислете се само как изглежда Magic Workstation в комбинация със Skype или друга войс чат програма? Тогава чувството е все едно играете на живо и пълната свобода, която осигурява софтуерът, допълнително допринася за това.

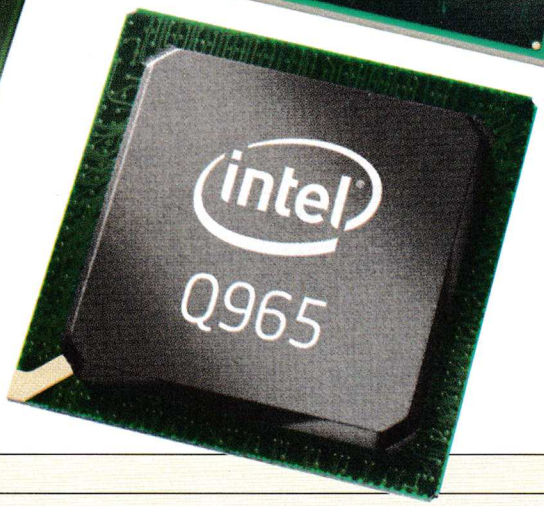
Ако нямате зарибени приятели, винаги можете просто да погледнете на сървърите в онлайн клиента за други хора, търсещи противници. С Magic Workstation можете да разучите и тестетата на шампионите на турнирите по MTG от 1996 до 2005 година. В базите данни са включени дековете, с които те са участвали в шампионатите и така може да се учите на стратегии от най-добрите.

Единственото, което ви остава да направите, е да запретнете ръкави и да изпълните указанията в ръководството по-горе. Ако пък още не сте зарибен по Magic The Gathering, никога не е късно да го направите и да се запознаете с правилата. След това Magic Workstation ще ви отвори врати към необятния свят на едно невероятно забавление.

Орлин Широв







Чипсети за Core 2 Duo

Новите процесори по принцип биха могли да работят и с досегашните чипсети, но при повечето постари дънни платки такава възможност липсва заради някои малки несъвместимости на електрическо ниво (типично за Intel дори два процесора да използват един и същ физически цокъл – LGA775 в случая – това далеч не значи, че те са взаимозаменяеми). Затова Core 2 Duo се нуждае или от поновите ревизии на дънните платки или от такива, който още отначало са разработвани за него. Intel съответно пуснаха и нова серия чипсети – x965.

За разлика от досегашните чипсети, при които буквата идентифицираща различните модели бе отзад (i945G/P), при най-новата серия тя се премества отпред (G/P965).

Втората козметична разлика спрямо досегашната практика на Intel се състои в това, че новата серия освен „конвенционалните" и „орязани" модели няма „върхов" представител.

Това е така, тъй като надстройката на i955X беше пусната с името i975X преди време. Липсата на върхов модел не е фатална, защото и без това разликите при i915/925 и i945/955 бяха несъществени.

Intel P965

Базовият модел може да се използва с всички съвременни Intel процесори с LGA775 цокъл – Pentium 4/XE, Pentium D/XE, Celeron D и естествено Core 2 Duo. Поддържа се AGLT+ процесорна шина с честота 133 MHz/533 QPB (учетворяване на данните, обработени за един такт), 200MHz/800QPB и 266 MHz/1066QPB.

P965 е първият чипсет за Intel процесори, който поддържа PC2-6400 (DDR-II/800) памет. Контролерът му е двуканален с пропускателен капацитет 12.8 GB/s (2x 6.4GB/s) и въвежда поредната технология за „ускорение" на достъпа до паметта (Intel Fast Memory Access) – групиране на заявките за запис така, че да не се пречи на операциите за четене. Досега подобни технологии, които представляват нормалното еволюционно развитие на този функционален блок, бяха запазена марка за „върховите" модели и имаха по-скоро маркетингово значение (повишението на производителността, което осигуряват рядко надхвърля 1-2%). Поддържат се до два слота на канал и модули до 2GB (т.е. максимум 8GB, колкото и при i975X – удвояване спрямо i945P). Както и предишните Intel чипсети, фамилията x965 може да се използва с модули с различна големина, поставени в двата канала чрез т.н. „Flex Memory" подредба (т.е. две по 512 MB в канал A и 2x1GB в канал B). P965 има вграден температурен датчик (заедно със защита от прегряване, подобна на тази в процесорите) и освен това консумира с по няколко вата по-малко енергия от предшествениците си (i975X/i945P) благодарение на по-фината 90nm производствена технология (съответно възможностите му за overclock и пускане на по-големи тактови честоти нарастват).

Intel G965

G965 добавя към базовия модел вграден графичен ускорител GMA X3000. Графичното ядро се различава от традиционните по това, че използва унифицирани изчислителни блокове (за разлика от традиционните Pixel и Vertex Shader), каквито се очаква да се появят и във видеоускорителите от следващо поколение. Предимството на унифицираните блокове се състои в това, че те се натоварват максимално независимо от приложението (т.е. ако преобладават Pixel командите, няма Vertex модули, които да стоят безучастно). Досега такива блокове не са използвани, тъй като заради сложността си те заемат повече площ и съответно оскъпяват крайния продукт. Осем такива блока работят с 667MHz тактова честота. То-

ва е нечувано постижение за графично ядро, вградено в чипсет. В случаите, когато няма проблеми с драйверите, производителността на X3000 е съизмерима с тази на най-бързите GF7300GT и Radeon X1300Pro. X3000 поддържа изцяло хардуерно DirectX 9.0c (Pixel & Vertex Shader 3.0, T&L) и OpenGL 1.5. От системната памет динамично се заемат до 384MB в зависимост от необходимостта. Поддържа се хардуерно подпомагане на MPEG2 и MPEG4 декомпресията, както и филтриране на изображението (Intel Clear Video). X3000 е с един вграден 400MHz RAMDAC за VGA монитори и sDVO интерфейс за MEC/ADD2/+ платки, предоставящи DVI/HDTV-Out с поддръжка на HDMI и HDCP. MEC/ADD2 се поставят в PCIe x16 слота като от i945G насам се предлагат и модели с Video-In/TV тунер (освен sDVO интерфейса до платката достига и PCIe x1).

Intel Q965, Q963

За корпоративните клиенти са предвидени орязани варианти на G965. Q965 използва по-слабо GMA3000 графично ядро, което поддържа само Pixel Shader 2.0 и OpenGL 1.4 (Vertex Shader 3.0 и T&L операциите се обработват софтуерно). При GMA3000 също така липсват MPEG4 декомпресията, Clear Video и HDMI. Адресируемата от GMA3000 памет също е по-малка (256MB).

За сметка на това Q965 поддържа технологиите на Intel (AMT – Active Management) и IBM (ASF – Alerting Standart Format) за дистанционно (чрез Ethernet) диагностициране и обновяване.

При Q963 се поддържа памет само до DDR-II/667 (общо 10.6GB/s за двата канала) и липсват Intel AMT, PCIe x16 порта и вторият независим видео изход (т.е. VGA, DVI и HDTV-Out изходите остават с едно и също изображение). Официално Q965/963 поддържат процесори с най-много 2 нишки (т.е. двуядрени или P4 с HyperThreading), но не и тези с по 4 (т.е. двуядрените Pentium XE с HyperThreading или бъдещите четириядрени Core 2 Quadro).

Intel ICH8

Новият южен мост продължава да поддържа стандартните High-Definition Audio (до 7+1 канала, 192kHz/32bit), PCI шина (намалена до 4 слота), LPC, SMbus и SPI интерфейси. PCI Express линиите вече са 6 за всички ICH8 модификации като освен това се поддържа и изключване/включване по време на работа (hot-plug), когато се използват ExpressCard модули (наследниците на PCMCIA модулите при преносимите компютри). USB2.0 портовете са общо 10 (увеличение с два спрямо ICH7). Предимство спрямо конкурентните чипсети (nForce) е това, че EHCI (480 Mbps) USB контролерите са два с по пет порта вместо един с 10, което позволява известно разпределение на натоварването (въпреки че малко хора използват повече от едно високопроизводително USB устройство едновременно – например видеокамера заедно с външен твърд диск). Допълнителен бонус е и възможността за изключване в BIOS на всеки един от USB портовете (което предотвратява възможността за използване на USB устройства с цел изнасяне на данни от корпоративните компютри или за заразяването на публичните).

Най-прогресивното нововъведение в ICH8 всъщност е премахването на последния останал UltraATA/100 порт – по този начин Intel се опитват да ускорят преминаването към SerialATA на оптичните устройства (DVD-ROM и записвачки). За съжаление такива все още почти не се предлагат и затова почти всички x965 дънни платки идват с допълнителен UATA чип. Мрежовият контролер в ICH8 освен 10/100Mbps режима вече поддържа и Gigabit Ethernet (1000Mbps), който обаче е съвместим само със собствените PHY модули на Intel (и това се отразява на цената). За 1000Mbps режима се използват изводите на шестия PCIe x1 порт, което го дезактивира.

Управлението на вентилаторите в компютъра също се поема от ICH8 като се поддържа минимално необходимата скорост (т.е. намалява се шумът) за ефективно охлаждане на компонентите – за целта се следят температурите на процесора, северният и южният мост и т.н.

Базовият ICH8 модел поддържа 4 SATA-II/300 порта без RAID масиви от дискове, AHCI и NCQ (оптимизиране на реда за изпълнение на командите). ICH8R добавя още два порта и тези функции, включително Matrix RAID (прилагането на различен тип RAID масиви към един и същ набор дискове) с поддръжка на нива 0, 1, 10 и 5. ICH8DO (Digital Office) добавя Intel AMT поддръжка, а ICH8DH (Digital Home) вместо това поддържа „Quick Resume" (подобно на AMD "Away mode") – поведение, подобно на това на телевизорите и другите домашни развлекателни устройства. Натискането на "Power" бутона (независимо дали този на кутията или клавиатурата) моментално изпраща компютъра в състояние „визуално изключен" (черен екран, заглушен звук, не реагира на мишката и клавиатурата). На практика обаче компютърът продължава да си работи (т.е. записва файлове от интернет, и т.н.) и ще премине в някое от енергоспестяващите състояния по стандартната процедура (т.е. след определено време на неактивност). Повторното натискане на „Power" бутона има обратното действие.

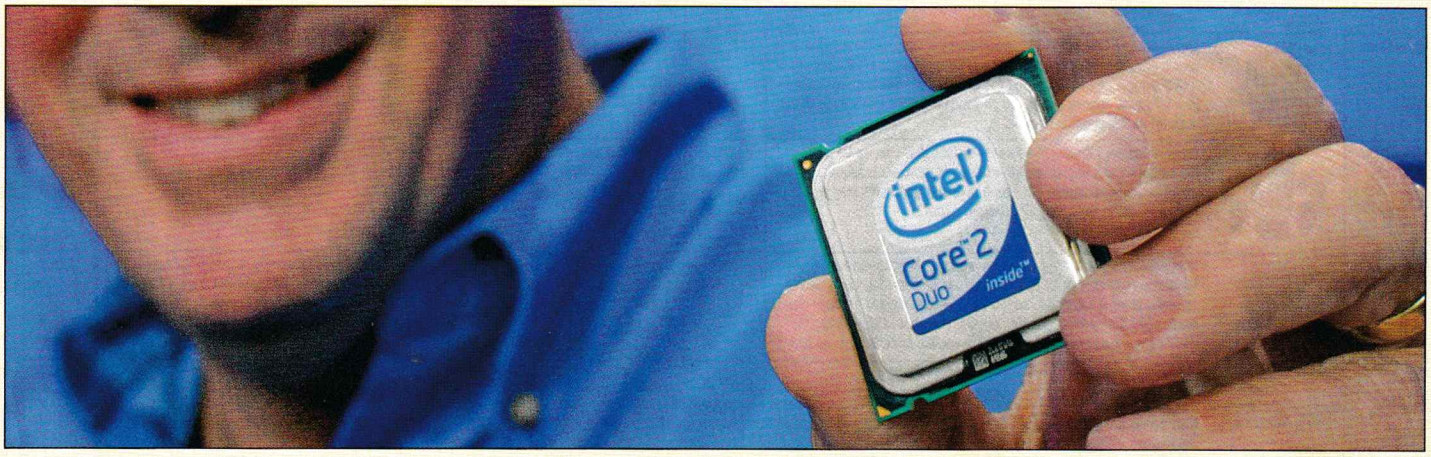
Конкуренцията

След закупуването на ATI от AMD плановете за Xpress3200 Intel Edition изглежда няма да бъдат реализирани. Лицензът на VIA за AGLT+ шината изтича до 2007-ма и може би затова активността им напоследък се насочва към чипсетите за AMD процесори. Във високия клас конкурент на x965/i975 остават nForce 590 и 570 SLI на Nvidia.

nF570SLI Intel Edition на практика по нищо не се различава от nForce4 SLI XE (освен в активирането на FirstPacket в по-новите версии на драйверите).

В ниския клас конкурент е новата SiS671 серия на SiS. SiS671 поддържа процесорни шини само до 200MHz/800QPB. Всички SiS671 северни мостове се свързват чрез 1GB/s интерфейс (MuTIOL) с новия южен мост SiS968.

Стоян Спахиев



В рубриката „конфигурации на месеца" ви представяме по две компютърни конфигурации – една „върхова" и една „на разумна цена". Във всеки брой предлагаме различна комбинация от върховите модели процесори и графични ускорители, тъй като производителността на основните конкуренти е сходна и изборът по-скоро се решава от някои техни специфични характеристики и най-вече от „привързаността" на клиента към дадени марки. Естествено върховата конфигурация винаги може да бъде подобрена допълнително, добавяйки още по-екзотични компоненти. Разумната конфигурация във всеки брой е предназначена за различен ценови клас – до 1000 лв., до 1500 лв., до 2000 лв. и т. н. Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват пълните 20% ДДС - дори за компоненти, които евентуално могат да се намерят и по-евтино. В секцията „джаджа" ви представяме по някоя дребна екстра за добавка към конфигурациите.

Конфигурации на месеца

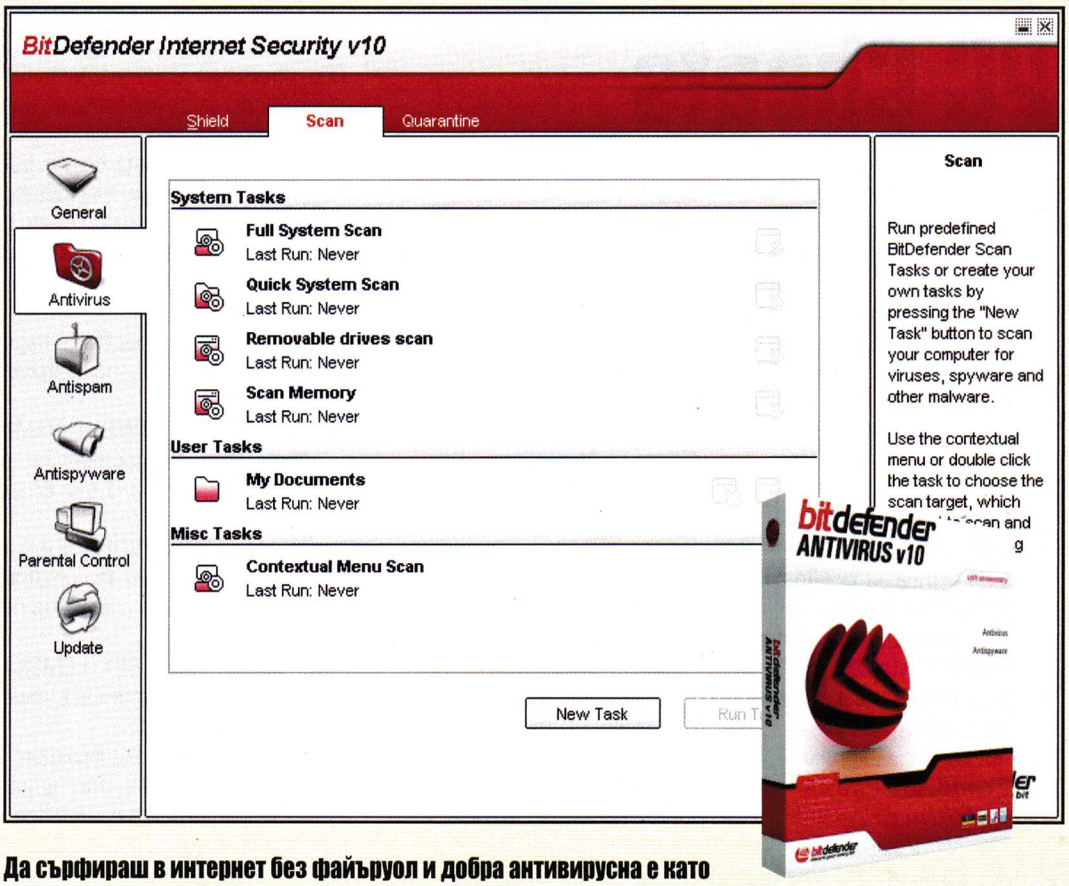
	Конфигурация "PC Mania"		Конфигурация за 1000 лв.	
Елемент	**Продукт**	**Цена**	**Продукт**	**Цена**
Графичен ускорител	2бр. ASUS EN7950GX2/2PHT/1G, две двучипови платки - QuadSLI режим с четири GF7950GX чипа, работещи на 500MHz, заемат общо два PCIe x16, по 512MB/600MHz/1200DDR памет на чип (1GB на платка, общо 2GB), HDTV изход с HDCP, на платка по два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност. (картинка2) 1бр. ASUS PhysX P1, PCI платка за изчисление на физически ефекти, 128MB памет 366MHz/733DDR (128bit).	2x1140 лв. 1x535 лв.	Вградена в чипсета	
Процесор	Intel Core 2 Extreme X6800, двуядрен, 2.93GHz, 4MB обща кеш памет от второ ниво, 266MHz/1066QPB процесорна шина.	2190 лв.	AMD Sempron 2800+ AM2, 1.6GHz, 128K L2 кеш, 800MHz/1600DDR HT.	105 лв.
Чипсет и дънна платка	ASUS P5N32-SLI SE Deluxe, nForce4 SLI X16 Intel Edition чипсет, 2бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x4, 2бр. PCIe x1, 2бр. PCI слота, 2 UATA/133 канала, 4 SATA/300 порта с RAID, 2 допълнителни SATA/300 (1 от които външен), два Gigabit Ethernet порта, Realtek ALC850 AC'97 звук (до 7+1). Основен недостатък в сравнение с неналичния nF590SLI модел е по-лошият звуков кон-	425 лв.	ASUS M2NPV-MX, GeForce 6150 + nForce430 чипсет, 1 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 2 UATA/133 канала, 4 SATA/300 порта, Gigabit Ethernet 10/100/1000 Mbps, ADI AD1986A High-Definition Audio (до 5+1). Вграденото видео е от по-бързата 475 MHz модификация, но въпреки това се използва само заради ограничения бюджет.	145 лв.
Оперативна памет	4бр. 1GB PC2-6400 (DDR-II/800), максималният обем памет, който може да се получи от широкоразпространени модули.	4x260 лв.	2бр. 512MB PC2-5300 (DDR-II/667), тъй като процесорът не поддържа DDR-II/800, са сложени малко по-евтините DDR-II/667.	2x120 лв.
Твърд диск	2бр. WD Raptor 150GB, Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност.	2x485 лв.	1бр. Hitachi 80GB, 8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, бърз и с достатъчно пространство за нормална работа.	90 лв.
Записвачка	2бр. (за директно копиране от диск на диск или просто за използване на два диска едновременно) NEC AD-7173A, UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер; скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.	2x75 лв.	1 бр. Sony AWG170A10, UltraATA/33 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки, откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD	60 лв.
Охладител за процесора	Scythe Ninja Plus, един от най-големите радиатори, 6 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock.	90 лв.	Включен заедно с процесора	
Мишка	Комплект безжични мишка и клавиатура и Bluetooth приемопредавател MS IntelliMouse Explorer Bluetooth, пет бутона, колелце за вертикално и хоризонтално превъртане MS Desktop Elite Bluetooth, допълнителни и мултимедийни клавиши, колелце (zoom, scroll)	115 лв. 95 лв.	A4Tech OP-50-4 USB, оптична, три бутона с колелце (scroll)	10 лв.
Клавиатура			A4Tech KB-28-1 PS/2, 101 клавиша плюс допълнителни и мултимедийни, заменяеми със стрелки клавиши „W", "A", "S", "D" – „геймърски комплект".	15 лв.
Кутия	ATX Middle Tower, прозрачна, достатъчно места за нагнетателни и смукателни вентилатори, които да подсигурят добро охлаждане за енергоемките компоненти.	165 лв.	ATX Middle Tower 400W, стандартна кутия, захранване с достатъчен резерв, изведени отпред USB портове и гнезда за слушалки и микрофон.	50 лв.
Захранване	Thermaltake 750W W0116RE, достатъчна мощност за петте графични ускорителя, дисковия масив и двуядрения процесор, 6 SATA извода, два PCIe извода (за GF7950GX2 платките), изваждаеми кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).	275 лв.	Включено заедно с кутията.	
Колонки	Creative Inspire T7900 – 7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.).	190 лв.	Вградени в монитора	
Монитор	Philips 230WP7NS, 23" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор (побира две A4 страници в реален размер), 12ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA/DVI-I/D входове, 4бр. USB2.0 портове, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност – точно отговаряща на раз-	1965 лв.	KTC K7005L, 17" течнокристален монитор, нелошо време за реакция (12ms), два високоговорителя. За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за по-големите 18" TFT (но това е недостатък на почти всички 17" TFT).	325 лв.
Общо		**10 485 лв.**		**1040 лв.**
Джаджа	FlashCard Reader CR103A – устройство за четене/запис на флаш карти поддържащо 12 формата (CompactFlash, Secure Digital, SmartMedia, MultiMediaCard, MemoryStick и др.) с USB2.0 интерфейс. Допълнително предоставя куплунзи за USB, FireWire, слушалки и микрофон – подходящо допълнение за по-стари кутии, които нямат тези дребни удобства.			25 лв.

ПЛЮСОВЕ

- Юзър френдли – Geting Started wizard, интуитивен контрол
- PC френдли – не товари повече от нужно машината ви
- Мощен – предлага пълно решение за защита

МИНУСИ

- Онлайн зависим – без редовно подновяване става безполезен
- Параноичен – Пощуря за вирус в .exe-то на последния NFS



Да сърфираш в интернет без файъруол и добра антивирусна е като правенето на секс без презерватив – възможно е, но не е препоръчително.

Bit Defender 10

Употреба

Инсталацията на последната десета версия на Bit Defender протича бързо и нормално. Менютата са интуитивни и юзър френдли. А Softwin са се постарали да покрият почти всички възможни въпроси, които могат да възникнат в процеса на използване с хелпа, вървящ към програмата. А останалото (вирус описания и дефиниции и допълнително инфо) можете да получите бързо и лесно от сайта им. Всъщност трябва просто да го пуснете, да му зададете параметри – кога и как да сканира PC-то ви и какво да прави със заразените файлове и да забравите, че го имате. Оттук нататък всичко се случва автоматично. Ъпдейтването е бързо и не товари системата, самата програма заема мижитурно малка част от системните ви ресурси и се обръща към всяко стартирано приложение за проверка. Това определено е добра и must have за всеки антивирус опция, не може да се разчита, че всеки юзър е специалист.

След като стартирате Bit Defender, се създава малко прозорче, наречено Files Zone на десктопа. В него са показани всички файлове, които програмата е сканирала през последните няколко минути. По всяко време можете да "драгнете" и "дропнете" някой файл за непосредствена проверка. Например архив, получен по пощата, ако тя няма активирана антивирусна защита. За всеки скан програмата подготвя рапорт, така че да знаете какво точно съдържат или не съдържат файловете ви, след което можете да определите кои от файловете Bit Defender да дезинфектира или постави под карантина. Една от основните слабости на повечето антивирусни е т.нар. "Параноичен комплекс" – т.е. те се стряскат и маркират като опасни файловете от различни freeware приложения. В случая можете още в самото начало да "кажете" на програмата кои от маркираните файлове смятате за безопасни и тя повече няма да ви тревожи.

Ефективност

Освен протекция от вируси Bit Defender предлага собствен Firewall, Antispam защита за мейлбокса ви, Antispyware и Parential Control. Като в повечето случаи на комбинирани продукти – те вършат работа, но определено не са най-доброто решение, освен родителския контрол, който позволява да създадете различни форми на паролно и акаунто заключване, както на отделни директории и папки, така и на конкретни файлове. Имате порно архив и не искате детето/гаджето да го открие или пък работите за тайните служби – това е решението ви. Когато активирате спам контрола можете да определяте кои типове мейли да влизат директно в него (доста подобен на този, използван в yahoo.mail системата), но от време на време се дъни и иска допълнително пипване.

Системата от регулярни ъпдейти е много ефективна. Автоматично проверява на всеки час, но можете да му зададете на какъв график да го прави. След това отново можете да изберете дали автоматично да инсталира всичко или да създаде списък с ъпдейтите, от които да изберете. Второто е препоръчително, особено ако не искате по средата на рейд нет връзката ви да увисне за половин час, тъй като Bit Defender се поставя приоритетно на първо място от системата ви, заграбвайки всички ресурси. Скан енджинът е много могъщ, може би не толкова бърз, колкото на повечето водещи антивирусни, но за сметка на това харчи доста малко ресурси и няма да ви пречи, ако гледате филм или играете някоя игра (стига да не е със системните изисквания на F.E.A.R.). Лови всички популярни лоши буби, по инфо в нета не е успял да се справи само с няколко руски червея мутанти, но допълнителното проучване показа, че реално няма антивирус, който да ги е спрял.

Финално

С лицензираната версия на BitDefender ще получите едногодишен онлайн и телефонен съпорт, както и достъп до пълната база с антивирусни дефиниции. Което в комбинация с качествата му и почти пълната липса на недостатъци го прави едно добро All-in-one решение.

Георги Панайотов

PC Cheats

Sims 2: Pets

За да изключите свободната воля на домашните любимци, задръжте CTRL, SHIFT и C и въведете boolprop PetsFreeWill [true/false].

Кодове, засягащи външния вид:

Видове каишки:

Черна на петна за котки: EEGJ2YRZQQ1IQ9QHA64
Черна на петна за кучета: EEGJ2YRQZZ1IQ9QHA64
Черна на смайлита за котки: EEGJ2YRQQZ1RQ9QHA64
Черна на смайлита за кучета: EEGJ2YRZQQARQ9QHA64
Синя на кокали за котки: EEGJ2YRQZZARQ9QHA64
Синя на кокали за кучета: EEGJ2YRZZZ1IZ9QHA64
Синя камуфлажна за котки: EEGJ2YRZZQ1IQ9QHA64
Синя камуфлажна за кучета: EEGJ2YRZZZ1RQ9QHA64
Синя на звезди за котки: EEGJ2YRQQZ1IZ9QHA64
Синя на звезди за кучета: EEGJ2YRQZQ1IQ9QHA64
Зелена на цветчета за котки: EEGJ2YRZQZAIQ9QHA64
Зелена на цветчета за кучета: EEGJ2YRQZZ1RQ9QHA64
На сърца за котки: EEGJ2YRZQZ1IQ9QHA64
На сърца за кучета: EEGJ2YRQQZ1IQ9QHA64
Оранжева за котки: EEGJ2YRQQZAIQ9QHA64
Оранжева за кучета: EEGJ2YRZQZ1IZ9QHA64
Розова на вертикални линии за котки: EEGJ2YRQQQARQ9QHA6
Розова на вертикални линии за кучета: EEGJ2YR ZZZAIQ9QHA64
Бяла на лапички за котки: EEGJ2YRQQQ1RQ9QHA64
Бяла на лапички за кучета: EEGJ2YRZQQ1IZ9QHA64
Бяла раирана в стил зебра за котки: EEGJ2YRZZQ1IZ9QHA6
Бяла раирана в стил зебра за кучета: EEGJ2YRZZZ1IQ9QHA64

Цвят на козината:

Син за котки: EEGJ2YRQZZAIQ9QHA64
Син за кучета: EEGJ2YRQQQ1IZ9QHA64
Червено за котки: EEGJ2YRQQQAIQ9QHA64
Червено за кучета: EEGJ2YRQZQ1RQ9QHA64
За смешни котки: EEGJ2YRQZQ1IZ9QHA64
За смешни кучета: EEGJ2YRZZZARQ9QHA64
За зелени котки: EEGJ2YRZQQAIZ9QHA64
За зелени кучета: EEGJ2YRQZQAIQ9QHA64
За светлозелени котки: EEGJ2YRZZQ1RQ9QHA64
За светлозелени кучета: EEGJ2YRZQQ1RQ9QHA64
Неонови зелени котки: EEGJ2YRZZQAIQ9QHA64
Неонови зелени кучета: EEGJ2YRZQQAIQ9QHA64
Неонови жълти котки: EEGJ2YRZZQARQ9QHA64
Неонови жълти кучета: EEGJ2YRQQQAIZ9QHA64
Розови котки: EEGJ2YRQZZ1IZ9QHA64
Розови кучета: EEGJ2YRZQZ1RQ9QHA64
Лилави котки: EEGJ2YRQQZARQ9QHA64
Лилави кучета: EEGJ2YRQQZAIZ9QHA64

За шарка на козината:

Бандитска маска за котки: EEGJ2YRQZZAIZ9QHA64
Бандитска маска за кучета: EEGJ2YRQZQARQ9QHA64
Котки-панда: EEGJ2YRQZQAIZ9QHA6
Котки-звезди: EEGJ2YRZQZARQ9QHA6
Кучета-звезди: EEGJ2YRZQZAIZ9QHA64
Кучета раирани като зебра: EEGJ2YRZZQAIZ9QHA64

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

По време на игра натиснете [~] (tilde), за да можете да въвеждате кодове.

Забележка: Уверете се, че пишете имената на членовете на семействата или каквито и да е имена с главни букви, в противен случай няма да получите резултат.

add_money # – Добавяте пари (# = количество – максимум = 40000)

process_cq SETTLEMENT NAME – Автоматично построявате всичко, което е било със статус на изчакване.

auto_win ATTACKER/DEFENDER – Атакуващият или защитаващият се печели следващата битка.

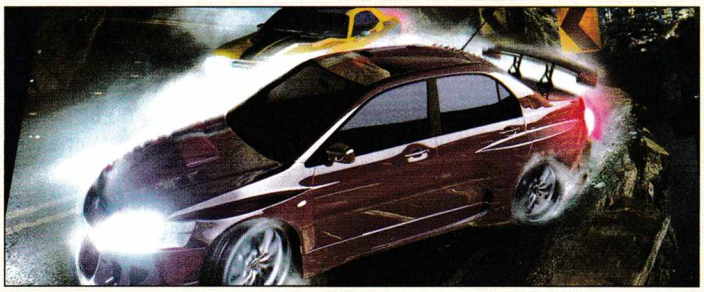
add_population SETTLEMENT NAME # – Добавяте население (# = количество)

За достъп до всички фракции: Отворете [папка на играта]\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign\descr_strat.txt файла с Notepad (винаги правете копие, преди да редактирате файл на играта). Ще видите списък с нациите, които можете да избирате в началото. Тези, които отключвате по-късно, са non-playables. Cut-нете и paste-нете тези фракции, които могат да бъдат отключени при играемите нации. Запаметете файла. Сега се върнете към играта и довършете режима за кампании. Ще имате достъп до всички фракции. Не копирайте края – non-playables.

shinycarsarethebestcars – Хромирани коли
5grand5grand – Пари
nosforeverever – Неограничено количество NOS
slowitdownwhenyouwant – Неограничен SpeedBreaker
givemethechargersrt8 – 2006 Dodge Charger SRT8
givemethedb9 – 2005 Aston Martin DB9
chasingheadlocksappliedrashtalk – Mazda Dealership
speed3foryou – Mazda Speed3
watchoutthebigtruckishere – Боклукчийски камион при режим Quick Race
bigredfiredrive – Пожарна при режим Quick Race
trashtalking – Rhino при режим Quick Race
guesswhoisback – Cross Corvette Z06 при режим Quick Race
chasingmobile – Corvette Z06 Interceptor при режим Quick Race
cooperlogofreeforyou – Логото на гуми Cooper
pharrellvinylgogo – Pharrell Vinyl
lotsoffreevinyls – NFS: Carbon Special Vinyls
lotsoffreelogos – NFS: Carbon Vinyls
syntecskin – Castrol Syntec Vinyl
inthezoneskin – Autozone Vinyl

Gothic 3

Редактирайте файла ge3.ini от директорията Gothic3/ini с Notepad:
[Game]
TestMode=false
Променете на:
[Game]
TestMode=true
Можете да натиснете [~] (tilde) по време на игра и ще имате възможността да въвеждате кодове:
God – Неуязвимост
Invisibility – Активирате режим невидимост
Teach all – Научете всички умения (занижава нивата до 0)
Kill – Убива целта
Give – Получавате искания предмет.



NEED FOR SPEED: CARBON

Въведете който и да е от следните кодове при екрана 'CLICK TO CONTINUE'. Някои кодове работят и при екран MAIN MENU.

Забележка: При погрешно въвеждане на код, ще се наложи да рестартирате играта.

canyonalltheway – Всички писти

Console Cheats

Chicken Little (PS2)

Режим за кодове: Изберете опция "Extras" от главното меню, последвана от опция "Cheat Codes". Сега виждате четири кутийки с картинки. Подредете картинките в правилния ред като използвате скролване. Изберете "Enter Code", за да активирате код.
Неуязвимост: Въведете бейзбол, бейзбол, бейзбол, блуза като код.
Голяма коса: Въведете бейзбол, бухалка, бухалка, бейзбол.
Хартиени панталони: Въведете бухалка, бухалка, шапка, шапка.
Слънчеви очила: Въведете ръкавица, ръкавица, шлем, шлем.
Бельо: Въведете шапка, шапка, блуза, блуза.
Големи крака: Въведете шапка, ръкавица, ръкавица, шапка.
Голяма глава: Въведете шапка, шлем, шлем, шапка.

CALL OF DUTY 3 (PS2)

Забележка: Следните кодове действат само при използването на **Action Replay MAX** устройство. **(M):**
T9P5-0CAN-ZP2CR
R91Z-8YCX-CCCP5
W2AC-XBZH-CEW39
HKKH-7VCF-3XK0F
E8KX-VV4M-F8EKZ
4V14-3F3Y-B5TUQ
186Z-K0DD-8GPX7
GAEN-VA5E-4M14N
8W89-0VX5-2HR11
MCER-BEAK-X99D8
948C-56EQ-4H49D
0K6Q-2AV6-JY2X2
A45Z-0Y9J-0QYYR
K1N1-C7RM-FA1H0
U17M-T8EV-K3AF7
03AH-5PBC-9K2T7
J2NV-UWUF-UZYP9
Неограничени количества муниции:
DMQW-B66T-PB19T
6PEH-K9A4-MTB8N
8WR2-ZDW1-ZBW2W
Не се налага да презареждате
5QZ1-009K-K1QXT
6PEH-K9A4-MTB8N
85VH-VERV-UMBHQ

Отключвате всички нива:
D1AQ-F9CZ-WPX57
Q5F2-FEHA-MREDF

SOCOM: U.S. Navy SEALS Combined Assault (PS2)

Събирането на значки ви позволява да отключвате предмети:
CAPTURE BADGE – Изиграйте всички CAPTURE Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
DEFUSE BADGE – Изиграйте всички DEFUSE Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
DEMOLISH BADGE – Изиграйте всички DEMOLISH Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
ESCORT BADGE – Изиграйте всички ESCORT Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
EXTRACT BADGE – Изиграйте всички EXTRACT Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
RECOVER BADGE – Изиграйте всички RECOVER Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
SECURE BADGE – Изиграйте всички SECURE Instant Action мисии с какъвто и да е ранг
OVER ACHIEVER BADGE – Изиграйте всички Instant Action мисии с ранг ADMIRAL
ANTI-ARMOR BADGE – Унищожете поне 20 превозни средства по време на кариерата си
LIQUIDATOR BADGE – Неутрализирайте поне 600 врагове по време на кариерата си
MELON HUNTER BADGE – Неутрализирайте поне 150 врагове с изстрели в главата по време на кариерата си
GRENADIER BADGE – Неутрализирайте поне 40 врагове с експлозиви по време на кариерата си
UNSEEN STRIKE BADGE – Неутрализирайте поне 20 врагове, атакувайки с нож, по време на кариерата си
SHADOW OPERATOR BADGE – Неутрализирайте поне 150 врагове без да бъдете открит по време на кариерата си
BASTILLE BADGE – Заловете поне 40 врагове по време на кариерата си
FIRST AID BADGE – Използвайте 40 медицински чантички по време на кариерата си
TROPOLE BADGE – Изиграйте кампанията при ранг Ensign (или по-висок)
FROGMAN BADGE – Изиграйте кампанията при ранг Commander (или по-висок)
SEAL BADGE – Изиграйте кампанията при ранг Admiral
EFFICIENCY BADGE – Изиграйте кампанията за време по-малко от 7:00:00
POQ BADGE – Изиграйте кампанията за време, по-малко от 4:30:00
TRIDENT BADGE – Изиграйте кампанията с краен резултат, по-голям от 1,200,000 точки
MERCY BADGE – Изиграйте мисия без да убивате никой от враговете си
SUB-ROSA BADGE – Изиграйте мисия със stealth резултат, по-голям от 30,000 точки
MARKSMANSHIP BADGE – Изиграйте мисия с рейтинг за точност, по-голям от 85%
SUPPORT BADGE – Постигнете всички второстепенни цели при режим кампания по време на кариерата си
ABOVE AND BEYOND BADGE – Изиграйте всички бонус цели при режим кампания по време на кариерата си
Предметите, които можете да вземете:
ADJUSTABLE SCOPES Необходими значки: 06
PARAMILITARY LIGHT WEAPON SET Необходими значки: 09
PARAMILITARY HEAVY WEAPON SET Необходими значки: 12
DEFENSE FORCE WEAPON SET Необходими значки: 15
REBEL WEAPON SET Необходими значки: 18
MERCENARY WEAPON SET Необходими значки: 21
SEAL WEAPON SET Необходими значки: 24
R44M GUN Необходими значки: 27
ENEMY EXPLOSIVES Необходими значки: 30
MM-I GRENADE LAUNCHER Необходими значки: 32
JUKEBOX MAIN THEME Необходими значки: 15
JUKEBOX KARIMINAL Необходими значки: 15
JUKEBOX BOOMERS REPRISE Необходими значки: 15
JUKEBOX CATCH AND RELEASE Необходими значки: 15
JUKEBOX THE INFINITE SOUL Необходими значки: 21
JUKEBOX FIRE TEAM BRAVO Необходими значки: 21
JUKEBOX URBAN DESTRUCTION Необходими значки: 21
JUKEBOX BANG AND CLEAR Необходими значки: 21
JUKEBOX ROLL OVER ADJIKISTAN Необходими значки: 21
JUKEBOX CREDITS Необходими значки: 21

ATV OFFROAD FURY 4 (PS2)

Забележка:
Следните кодове действат само при използването на Action Replay MAX устройство. (M):
95NF-4QWK-R5CXY
F4ZG-YABC-6MA4U
Голям резултат:
KMF4-ZV28-9HHBY
A6ZY-7WRH-HPKZY

Основи на Тактиката

Warhammer 40 000: Dark Crusade

Колкото и успешно да сте се изправяли срещу AI-то, малко неща могат да ви подготвят за първата среща с умелия и подъл противник, наречен човешко същество... Колкото и добра да е кампанията на Dark Crusade, истинската сила на този геймшедьовър е в мултиплейъра. Произведението на Relic предлага изживяване, с което WarCraft и компания могат само да сънуват да попаднат в една категория. Седем ясно отличаващи се и изненадващо добре балансирани раси не са шега работа, особено когато, за да имате успех на бойното поле, е също толкова наложително да познавате противника, колкото и себе си. Тук ще ви представя някои от основите, но това ще е едва началото на пътя ви, ако сте решили да станете достоен за респект опонент.

Без най-силна страна в конфликта, въпросът: „С коя раса да смачкам останалите?" остава само избор на личен вкус. Може обаче да се направи класификация на фракциите по комплексност управлението им. Necron определено са най-прости за усвояване и това ги прави подходящи за новаци. Сравнително лесно е и да поведете в битка Space Marines. Що се отнася нуждата от микроменджмънт, силите на Chaos, Ork, Imperial Guard и Tau се нареждат горе-долу на едно ниво. Eldar пък е расата, при която разликата в капацитета за прецизен контрол от страна на играча най-лесно се усеща.

Срещу опитен противник първите четири минути от играта са въпрос на живот и смърт. Според терена, внимателно решавайте колко строители и колко единици, способни да превземат стратегически позиции (СП), ще изкарате на бойното поле. Помага и винаги да имате ясно поставена цел какво точно искате да постигнете, от сорта на „второ техническо ниво и три Land Speeders преди четвъртата минута на играта."

Necron

Терминаторът чушки да яде. Макар да приличат на негови братовчеди, некроните са нещо далеч по-страховито. В името на К'тан мълчаливия им марш безпристрастно прегазва всяка животинка. На бойното поле техния монолит, тази ужасяваща пирамида, е центъра на силите им. Оттам отново стъпват по земята всичките им бойци. За строеж и подсилване на единиците им е необходима само добиваната от генератори енергия. Завладените СП просто забързват бойната им машина, като шест на брой я докарват до пълни обороти. Лордът на Некроните е вероятно най-могъщия лидер в играта. Добре се запознайте с набора от артефакти, който може да избира, защото те му дават всевъзможните умения, превръщащи го в централна фигура на армията.

Некроните са силни. В челен сблъсък губят, само ако врагът им разполага с огромно числено превъзходство. Много по-ефективно е да се атакува инфраструктурата им. Загубата на генератори спъва икономиката им, а това, че монолитът е единствената им сграда, произвеждаща единици, е явен недостатък. Битката срещу некроните е като надбягване с времето – оставите ли ги добре да се развият, спукана ви е работата.

Прост и ефективен старт за некроните е да се започне с производството на строител, като след него поръчате отряд или два войни, след това Лорд. Нататък нека продължат да се строят потоци от войни, колкото сметнете за необходимо. Да изкарате отряд войни все пак не коства никакви ресурси, а да го докарате до пълна сила, също е доста евтино.

Разбира се, недейте просто да чакате, а пратете единия си строител да превзема СП и да ги укрепява. На втория строител пък му задайте изграждането на поне три генератора. Първите войни ги пратете директно към базата на противника, след това телепортирайте и Лорда да им помага с ранното тероризиране на опонента. Това са горе-долу началните 3 минути на мача. Оттук нататък продължавате както ви скимне, важното е да не отпускате натиска. Сериозно затруднение ще срещнете, само ако врагът успее рано да ви атакува, което обаче си е малко или повече задължителна страница от наръчника за оцеляване срещу некроните.

Space Marines

В името на Императора, SM са като фанатизиран швейцарски армейски нож, тежко страдащ от ксенофобия. Без ясно изразена слабост и бидейки поливалентни специалисти по всичко, SM са спо-

Нахални нисши раси! Пак трябва да местим базата, тук стана прекалено шумно

собни добре да се адаптират към всяка противникова тактика и да я посрещнат с непоклатима решимост.

С новите промени в баланса и силното ограничение на възможния брой елитни единици, които можете да изкарате на бойното поле, вече я няма придобилата популярност във Winter Assault просташка „тактика" да се спамват наред

Дори демоните се преклонят пред поръчковата боя на новия ми танк...

Predators и Assault Terminators. Това не означава, че сега SM си нямат своите гадни номера. Например Land Speeder ръшът. Рецептата е проста. Трябват ви чифт строители и два отряда скаути. Подхващате със строежа на казарма и генератор, през това време превземате СП, след което укрепвате няколко от тях.

Междувременно, веднага щом казармата стане готова, започвате ъпгрейда на щаба си. Преди да достигнете второ ниво на техническо развитие, при което ще издигнете машинния култ, ще можете да построите още един генератор. Без дори да е настанала четвъртата минута, сте готови да бълвате Land Speeder-и. Срещу непохватен опонент това ще е малко или повече краят на играта, а срещу опитен – приличен начин да забавите напредъка му. Номерът е да усетите кога да престанете да спамвате спидери и да смените подхода.

Разбира се, като всеки ръш, базиран на машини, и този има един доста явен недостатък: за да го изпълните максимално, оставате без ранни защити, а ако противникът реши да ви ръшва с армия, то първият му отряд ще е в базата ви някъде около втората минута на играта.

В DC редиците на SM получават ново попълнение в лицето на Сивите Рицари. Те са отлични в близък бой срещу пехота и направо нямат равни в разправата с демони. Комбинирайте ги умело с библиотекаря и свещеника, и ще получите Светата троица на унищожението.

Chaos

Силите на Хаоса са сбирщина от демони и хора, бивши SM, заменили сляпото следване на волята на Императора със своята собствена жажда за мощ. С няколко изключения, те са злокобна тумба, предпочитаща челната конфронтация и близкия бой.

"All Your Base Are Belong To Us!"

Основно оплакване срещу Хаоса е това, че в по-късните етапи на играта основната им пехота може да ползва инфилтрация и плазмени оръжия, което я превръща в светкавична невидима смърт за противниковите отряди. Тези оплаквания обаче идват предимно от играчи, които не ползват ефективно своите детектори.

Друг гаднярски и доста лесен за изпълнение номер е ръшването с берзерки. Поръчвате си втори еретик и два или три отряда култисти и се захващате веднага да строите казарма и два генератора, да превземате позиции и да вдигнете щаба си на второ ниво. Берзерките са доста скъпички, но са бързи и са най-добрата меле единица в първите две технически нива на играта. Два отряда от тях са всичко необходимо, за да забавите сериозно некроните, както и всеки друг противник, който не тръгне да танцува със стрелците си. Това ще рече, не пробвайте този ръш срещу Елдар, защото подтичването насам-натам си е основна част от стратегията им, а тях няма как да ги стигнете.

Като цяло може да се каже обаче, че като изключим невидимата им основна пехота, силите на Хаоса са извлекли най-малко полза от DC. Единс-

За Некроните само смъртта е истинска форма на съществуване

твената им нова единица е демонският принц, де факто „ъпгрейд" за хаос лорда. Наистина той изглежда внушително и може да е супер прасе в близък бой, но просто не може да се мери по полезност с новите попълнения на другите раси.

Ork

Кажете, че съм предубеден, но Орки и тактика са две думи, които ми е трудно да сложа в едно изречение. Зеленокожите са в най-чистата си форма поток от обожаващи мелето варвари, засипващи противника с вълна след вълна от ярост и груба сила.

Те следват не разума, а повика на сърцето, който обикновено им крещи: ОПОЖАРЯВАЙ, КОЛИ, УБИВАЙ! Да командваме орките е колкото въпрос на внимателна пресметливост, толкова и на чувство. Проста рецепта няма.

Основната идея е да си осигурите добър контрол над терена и да наберете своето Waaagh! Винаги е добра идея в началото да пратите поне един отряд Stormboyz, орките с ракетни ранци, да тероризират противника, отнемайки му още неукрепени СП и преследвайки строителите му. След това е просто въпрос да атакувате, атакувате, и пак да атакувате, като разбира се правите това не безразборно, а на мощни, добре насочени талази.

С Мрачния Поход орките получават две нови единици. Flash Gitz покриват солидна дупка в зеленокожата армия, бидейки отлични тежки стрелци. Другото попълнение, Mad Dok, пък е нещо като кръстоска между лекар, раздаващ допинг, ръгби треньор и луд бомбаджия. Експлозивите му са направо безценни.

Imperial Guard

Играта с Имперската Гвардия има свое собствено темпо, доста различно от това на изброените досега раси. Слаби в близък бой, гвардейците разчитат предимно на своите лазерни карабини, не безпричинно известни и под името „фенерчета". Силата на IG обаче е в числеността, добрите защитни установки и отличните бронирани части.

Пехотата им има един доста неприятен недостатък – често изпада в паника и мре като мухи, особено в близък бой. Едно решение, пък и икономически по-изгодно е, да имате множество отряди и да оттегляте и възстановявате пострадалите, докато другите ги прикриват.

С Гвардията просто винаги трябва да имате по-задна защитна линия, просто така, за всеки случай. В това отношение Heavy Weapons Team е много полезна нова единица. Малко или повече става дума за еквивалент на подвижна кула с голям обхват, осигуряваща отличен прикриващ огън, която може да се специализира срещу пехота или броня.

Дългобойната артилерия и механизираните части на гвардията си остават сред най-добрите.

Танкът с огнемет получава ново смъртоносно умение, а щабът вече разполага със скенер, позволяващ както надникване в противниковата база, така и разкриване на инфилтрирани единици.

При отборна игра с IG се играе повече с контриране на вражеските действия и подкрепяне на съотборника ви.

В единична битка обаче е по-добре да се наблегне на бързото техническо развитие, насочено към изкарването на елитните им единици, в идеалния случай преди врага да може да ги контрира.

Не забравяйте обаче: в началото на битката няколко отряда гвардейци с гранатомети не са за подценяване.

Tau

Тау са като директно изтръгнати от съня на някой меха-аниме маниак, а идеологията им ги отличава от другите раси в WH40k вселената. Тау вярват всеотдайно във Висшето Благо и проповядват взаимно разбирателство и съдружие. Разбира се, понеже това все пак е WH40k, те далеч не са тотално миловидни – всеки, възпрепятстващ Висшето Благо, си носи фаталните последствия. Колкото и да е трудно за вярване, Тау отстъпват по издръжливост и близък бой дори на IG.

Това обаче се компенсира от невероятния обхват на смъртоносните им дългобойни оръжия, както и от Крут, техните съюзници. Крут са диви меле специалисти, чиято функция е да осигурят жив щит за стрелците на Тау. Силите на Тау предлагат предимно тясно специализирани единици, всяка майстор в това, което прави, но лесна жертва, ако бъде контрирана, а няма кой да я подкрепи. От друга страна повечето им единици са доста мобилни, така че смелото „стратегическо отстъпление" е валиден избор. Независимо срещу какъв противник се изправяте, има две неща, които не бива да забравяте.

Първо, Тау не могат да строят нито кули, нито минни полета. Това се компенсира от техните broadside battlesuits и изключително ефикасните капани, които Тау командирът може да поставя. Впрочем, да стоварите няколко broadsides в гърба на вражеска база с помощта на стелт транспорта си е приятен трик. Второ, pathfinders освен детектор са и единицата с едно от най-убийствените умения в играта. Всяка маркирана от тях цел търпи почти двойни щети.

Освен ако не тръгнете да правите тотален ръш с Крут и Веспид, добре е да се концентрирате над две неща в ранните моменти на играта с Тау. Едното е да изкарвате правилния брой stealth teams, за да си осигурите бърз контрол на картата и информацията как врагът смята да подходи. Другото е бързо да изобретите advanced pulse rifles, което превръща вашите fire warriors в още по-големи страшилища.

Eldar

Елдар са раса от тъгуващи по отминалите времена самовглъбени меланхолици, винаги готови да манипулират понисшите същества за собствените си цели. Като изключим това, никак не са лоши, пък и пеят добре. Скорост и потайност са основните им оръжия. Супернапредналата им технология също помага. Строителят им може да се телепортира на доста големи разстояния. Това ще рече, че срещу повечето раси на доста карти можете да започнете като издигнете портал и две-три кули близо до базата на противника, принуждавайки го да изхаби началните си ресурси за армия, която да се разправи с препятствието, позволявайки ви през това време да си осигурите контрол над голяма част от терена и да поставите основите на стабилна икономика.

Ако пък условията не позволяват или просто не желаете да използвате този подъл номер, три отряда пазители с прикачен warlock към всеки и екипирани с плазмени гранати често са достатъчни, докато успеете да изкарате на терена по-тежката си техника. На Елдар фронталните сблъсъци не им понасят. За да победите, ще е необходимо добре да контролирате тоновете специални умения и трикове, с които разполагат. Удряйте светкавично и, когато се налага, бягайте гордо.

Борис Цветков

БЕЛЕЖКИ

- Dark Crusade използва система за невидимост, позволяваща на единиците, притежаващи това умение, да атакуват, без да се разкриват. Това не е за подценяване. Всяка раса разполага с няколко начина да разкрива такива врагове – бъдете винаги готови да ги използвате.
- Танцуване – тактика включваща, бягането от меле единица, за предпочитане, докато друг ваш отряд я обстрелва. Запазена марка на Елдар.
- DC – Dark Crusade
- СП – стратегически позиции
- SM – Space Marines
- IG – Imperial Guard

Best Gadgets

ДЖАДЖА НА МЕСЕЦА

LOGITECH G25

Принципно няма нищо лошо да карате кола с клавиатура. Няма нищо лошо и да сменяте скоростите с нея. Няма лошо и да пиете кафе от соя вместо от ароматна арабика. Крайно време е обаче да се научите да пиете еспресо. Време е да си купите волан - и машина за еспресо. Logitech G25 би следвало да се превърне в мечтата на всички фенове на компютърните автосимулатори. След като го инсталирате и монтирате на масата пред вас, усещането се доближава максимално близко до тръпката от кокпита на някое Porsche. Комплектът се състои от три части – самият волан, оборудван с електромотори за автентично потръпване и вибриране при преминаване през неравности, шестстепенна ръчна скоростна кутия с допълнителен превключвател за полуавтоматичен режим и сегмент с педали.

Педалите са три – на разположение вече имате и съединител, с чиято помощ да превключвате към по-горната предавка.

Едно от най-впечатляващите неща в това парче желязо е неговата изработка. Самият волан е с кожен венец, кожа ще откриете и при облицовката на скоростния лост. Педалите са продупчени, стоманени и приличат на извадени от истинска кола. Основният акцент, който поставя G25, е автентичност. С него подобре разбирате практическото измерение на израза „дай пълен ляв". Развъртането му е 2,5 пълни оборота в лявата или дясната посока. За сравнение – обикновени коли като Golf има развъртания от три-три и половина оборота. Преведено на езика на простосмъртните, това означава, че ще получите по-голяма прецизност при извършване на рязка смяна на посоката на движение и автентичен фийлинг за контакт с пътя.

Превключването на шестстепенната кутия е истински кеф. Имате избор между класическата подредба на предавките (първа горе вляво, втора долу вляво и т.н.) и полуавтоматичен режим. Специален превключвателен бутон ви прехвърля в този режим, след което едно бутване на лостчето надолу качва предавките с една, а бутване нагоре ги намалява с една.

За още по-голям комфорт са предвидени двете петлета зад волана, с чиято помощ ще превключвате предавките като във Формула 1. G25 работи не само с PC, но и с PlayStation 2. Това означава, че ако решите, че е дошло крайно време да разцъкате по конзолному Need for Speed, ще можете да използвате същото парче допълнителен хардуер. Ако сте решили да си купувате волан, помечтайте си и за това Ferrari на воланите. Цените им са пропорционално сравними...

Logitech G25 се продава за около 450 лева.

LG KU800 VODAFONE LIVE

Новата модификация на телефона Chocolate на LG не просто освежава модела в синхрон с изискванията на мобилния оператор за работа с портала Vodafone Live. Покрай тези изисквания корейците са направили телефона си дори по-добър.

Едно от главните подобрения е смяната на комуникационния чип, като Chocolate вече работи и в 3G-мрежи. Това означава по-високи скорости на трансфер на данни, ако решите да използвате апарата си като терминал за консумация на съдържание. Едно от главните „съдържания" на Vodafone Live е мобилната телевизия, като наличието на 3G ще ви помогне да разберете качествената разлика между обикновените GSM-и и този апарат. За да направите тази разлика, ще можете да поровите в специално появилото се меню за портала на Vodafone Live. Второто сериозно подобрение е появата на слот за памет, като разширителните карти са от типа microSD. По този начин ще можете практически да повишите полезността на своя телефон – например като терминал за външна USB-памет, или като mp3 плейър. Всичко друго е добре познато – двумегапикселова камера, разтрисащо секси дизайн, разочароваща в известна степен ергономичност на чувствителния на допир екран.

LG KU800 Vodafone Live се продава със SIM-карта на Мобилтел и едногодишен договор за около 599 лева.

CANYON CN-MP3SOF

Едно от най-популярните приложения на mp3 плейърите е при спорт. Докато търчите в ситен тръс из парка и се опитвате да стопите излишните килограми, натрупани с пица по време на рейд в Worlf of WarCraft, добре е нещо да ви дудне в ушите. Моделът CN-MP3SOF е от т.нар. Sportsline на Canyon. Спортното в него се изразява в гумиран корпус, гарантиращо че колкото и да се потите, няма да овлажните фината електроника. Плейърът се предлага в модификация от един гигабайт. Захранва се от една AAA-батерия и тежи колкото запалка. Освен като mp3 плейър можете да го използвате и като радио или като диктофон. Интересна функция е възможността за запис в реално време на радиопрограмата, като устройството я кодира в mp3 формат. Истински ангажираните фенове на цифровия звук биха съзрели като недостатък липсата на поддръжка на Ogg-формата. За всички останали е достатъчно да знаят, че биха могли да използват новата си гигабайтова играчка и като външна USB памет.

Canyon CN-MP3SOF се продава за 135 лева.

SONY DSLR-ALPHA 100

Alpha 100 е първата огледално-рефлексна камера на Sony. Основната разлика между този тип апарати и обикновените „сапунерки" е сменяемата оптика. На тях можете да сложите различни обективи с различни качества.

Alpha 100 е оборудвана с 10-мегапикселов CCD сензор. Едно от най-важните технически решения на японските инженери е монтирането на стабилизатор на изображението в самия CCD-сензор. По този начин камерата се различава генерално от конкуренцията в лицето на Canon например, които предвиждат стабилизатор в самите обективи. Предимството на този подход е, че бихте могли да имате стабилизирана картина при практически всеки обектив. Моделът на Sony всъщност е подобрена версия на модела Dynax 5D на Konica Minolta.

Последните обаче се отказаха от бизнеса с фотоапарати, а Sony им помогнаха, като придобиха попадналото в немилост звено. Разказвам ви всичко това, тъй като то е важно за подхода на компанията към външните обективи. Апаратът може да работи практически с всички обективи за Konica Minolta плюс нова моделна гама от обективи на Sony. Камерата разполага с нов процесор за обработка на изображението на име BIONZ.

Благодарение на по-големия вграден буфер от памет той може да обработва направените снимки по-бързо и да е готов за нов кадър. Направени технически изпитания показват, че Alpha 100 е в състояние да снима един след друг толкова кадри, колкото капацитет има на картата памет. Новост в случая е, че за разлика от обикновените Sony апарати тази камера може да работи и с Compact Flash карти освен обичайните Memory Stick карти.

Sony DSLR-Alpha 100 се продава за около 1800 лева. Обективите се продават отделно.

PIONEER BDR101A

Blu-Ray дойде. Едно от първите записващи устройства с поддръжка на единия от двата наследника на DVD може да бъде закупено официално в България. Pioneer BDR101A е и технически една първите BD-писачки. Неговият дебют беше преди повече от година на изложението IFA в Берлин, а американските му обожатели можеха да го купят още в края на пролетта.

Pioneer BDR101A има няколко недостатъци, с които е добре да сте наясно. На първо място устройството не разпознава обикновени CD-та. Не става въпрос, че не може да записва върху тях – тя дори не може да ги чете. Факт е, че CD е отмиращ стандарт и подобно на флопитата вероятно някой ден ще умре. Някой ден обаче е силно вероятно да се случи след най-малко десет години. За сметка на това Pioneer BDR101A поддържа всички формати за DVD, както и няколкото актуални спецификации на Blu-Ray. Може да записва както върху 25-гигабайтовите модификации, така и върху 50-гигабайтовите носители.

Скоростта на запис е вторият сериозен проблем. За да напълните с 22,5 гигабайта един диск (25-гигабайтовите носители всъщност побират „само" толкова), ще са ви необходими между 40 минути и час и половина при 2x-запис.

Всъщност, това не е точно недостатък, а реална картина на днешната ситуация. Не може да се очакват чудеса от скорост, при положение че все още предстои масовото навлизане на самите носители, на четящи устройства, както и засилване на интереса от страна на потребителите. На този етап Pioneer BDR101A много повече въодушевява със самия факт, че може да ви помогне в съхраняването на 22,5 гигабайта наведнъж.

Трети недостатък на Pioneer BDR101A е цената му. Като едно от първите устройства на пазара, е нормално то е да скъпо. Скъпо не е само то, но и носителите за него. Подобна беше картината и преди години, когато се появиха първите DVD-записвачки. Като цяло усещането от използването на това устройство може да се опише с еуфория. Макар че фактите ви връщат бързо в реалността, силно впечатляващо е какво то може.

И тъй като продуктовата му дефиниция е, че той е насочен към т.нар. early adopters (т.е. клиенти, които имат финансовата възможност и техническата необходимост да притежават най-новата и напредничава технология), вероятно ще трябва да почакаме още поне половин година до по-масовото навлизане на този тип устройства.Ако пък сте early adopter и решите да имате този Pioneer още днес, ние благородно ви завиждаме.

Pioneer BDR101A се продава за около 1800 лева.

pisma@pcmania.bg

Добър ден, читатели на писмопойката! Все по-често срещам в началото на писмата ви изрази като: "Дълго се чудех дали да ви пиша, но..." или: "Не съм сигурен дали искам да ви кажа моето мнение, обаче..." Тази "скромност" ви убива. Говорете спокойно. Имайте мнение. Защитавайте позиции. Съмненията – те са си само за вас.

Сашо Бойчев

IMPERATOR

Здравейте, няма смисъл да ви казвам колко хубаво е списанието, защото си го знаете. Реших да ви напиша едно писмо за един нарастващ (по мое наблюдение) проблем на съвременния геймър. По-точно за геймърите на моята възраст (аз съм на 15), мисля че все по-често те обръщат повече внимание на графиката, а не на геймплея и историята (ако и аз бях така, изобщо нямаше да превъртам класики от типа на Soul Reaver), които според мен са много по-важни. Ще дам един пример: преди няколко години аз и един приятел се бяхме зарибили по Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy и искахме да видим кой ще я превърти максимален брой пъти за минимално време. Бяхме стигнали до 16 пъти (вече съм стигнал до 22, все пак играта е доста кратка) и го попитах за какво се разказва в нея (аз знаех, но исках да видя дали той знае) и той ми каза: "Ми не." Или пък един друг приятел, който ми каза днес: "Аз искам един Playstation да си разцъквам игрички от време на време." Ето го проблемът – "игрички". Щом всички ги приемат само като игрички, по-хубаво да си купят една Сега и да играят на Fifa 96 с някой (пак от втория приятел). Според мен трябва да се вгледаме в историята и начина, по които е разказана, защото историите на някои игри спокойно може да се мерят с най-добрите холивудски филми. Например новата трилогия на Prince of Persia, Legacy of Kain, Star Wars: Kotor 1 & 2 (дано има и 3). Ами това е, радвам се, че има къде да се изказвам.

Димитър Бахчеванов

Нищо, което е наложено с "трябва", не е довело до подобряване на положението. Всеки да прави каквото си иска. Иначе следващия път ще ТРЯБВА да рецитираш наизуст 18-ти том на Вазов. Целия. Не ми се хили...

НЕДОНОСЕНО

Здравейте на всички от PC Mania. Макар че съм ваш стар фен, ви пиша за първи път. Повод за тази "смелост" е, че трябва да излея болката си по три проблема и поради липса на приятели геймъри, аз се обръщам към вас.

1. Конзолите. През последните месеци се наслушах на всякакви безсмислици, глупости и откровени тъпотии (особено след като излезе the next generation scrap... ups i mean consoles) като:

- Конзолите имали по-добро и по-прецизно управление (WTF?!?)

- Конзолните игри били по-добри от PC игрите – това е малко спорен въпрос, тъй като зависи от игрите, които геймърът (или балъкът, ако става въпрос за някой, купил си конзола) предпочита, защото някои жанрове игри са просто невъзможни за геймене в конзолен вариант (RTS, FPS и т.н.).

- Конзолата е по-добрият вариант от PC-то (WTF?!)

Подобни глупости се ръсят по някои родни форуми. Направо без коментар...

*2. Новите "геймъри". Става въпрос за тези, които сега или от скоро време прохождат в света на гейминга. Повечето от тези noobs са до такава степен разглезени от игри с невероятна графика като F.E.A.R., Doom 3, Quake 4 и другите от списъка, че ако видят игра, която не отговаря на техния стандарт за графика, я заклеймяват като боклук. Дори и класиките не могат да оценят, защото не се вписват в "стандартите" им. Ето и пример: чета си коментарите за Jedi Knight: Dark Forces II в един от родните торент тракери и к'во (какво де) да видя: коментари от сорта на "Тази игра е боклук", "Е*ати тъпата графика" и т.н. Та тези геймърчета не могат да си набият в главите, че това е Класика (с главно К) и когато играта е излязла, хората са се кефели на графиката, както сега се кефят на тази на Doom 3 например (да не говорим, че геймплеят ѝ ми се видя далеч по-добър от този на Doom 3). Направо нямам думи...*

3. Тъпият стандарт за геймър. За много хора, ако не си добър на Counter-Strike, MU Online, WarCraft 3 или дори StarCraft, значи не си геймър. И когато се опитвам да обясня на един такъв субект, че има и други игри освен гореспоменатите, като Mech Warrior например, той ме гледа като марсианец – сонда на NASA.

Извод: Това животно "Истинския геймър", към което гордо се числя (вярвам, че е заслужено), е на изчезване. На негово място идват някакви недоносчета като конзолните геймъри или PC геймърите, които денонощно си тържат мозъците с глупости като CS.

С много скръб в сърцето – ваш верен фен RaLt.

Деян Чобанов

Недоносчета те не са. Ти издаваш свой вид недоносеност в точка 1 на тезата си. Разгърни старите броеве на любимото си списание, прочети какво е писано по въпроса и се успокой малко. Играй си играта, човече – такъв е нашият слоган, нали помниш? И ако пак изкараш шестица по хейтърство, не се чуди, ако те накараме да повтаряш годината.

ГЕЙМЪРСКИ СЪРВАЙВЪР

Моето име е Виктор и аз знам за MS (maple story) от доста време. Когато прочетох статията на моето любимо списание PC Mania, се учудих от грешките, които Орлин е направил.

1! В Cash Shop-а не се продават истински оръжия, ами само оръжия, заместващи изгледа на оръжията, които носите, но оръжията си остават със същите статуси.

2! Няма подземен град! Този град, за който говорите, се нарича Sleepywood и той е дълбоко в гората, затова е толкова мрачен и тъмен.

3! Забравили сте да споменете, че в Cash Shop-а се продават най-различни предмети за използване: например има Safety charm, с който няма да губите exp., когато умрете.

4! Не сте споменали гилдиите.

5! И последно не сте споменали, че след като сте се специализирали, може по-късно да си изберете продължение на професията, например: ако си rogue (thief), можеш да станеш assasin или bandit.

Извинете за правописните грешки и отнетото време, но като един истински maple-ер, бях длъжен да напиша писмото.

П.С. В кой свят си и ако си в броа, мога те поканя в една гилдия, на която съм.

Jr.master 4ao.

Виктор Видолов

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

По принцип се знае, че Орлин го въртим в птичи пера и го закопчаваме на фонтана на "Славейков", докато не осмисли грешката си. В този случай едва ли ще пропуснем шанса си да го накажем пак. Този път по-рафинирано – да го накараме да играе 40 дни на Maple Story? 40 дни по 24 часа в денонощието...

LINEAGE-ОФИЛ

От много време се каня да ви пиша и все не намирам тема. Наистина няма спор, че вашето списание е най-продаваното геймсписание в България. От доста време забелязвам, че дори след всичко, казано по темата, вие нито имате намерение, нито ще напишете статия за Lineage 2. Не искам отново да започвам темата за L2 vs WoW (няма смисъл да се сравняват 2 игри с различна концепция), само искам да питам защо няма статия за играта? Ако не знаех нищо за нея и се ориентирах само по вашите коментари, щях да остана с впечатление, че става въпрос за някоя невзрачна игрица, дето само аз и Иван от входа играем. Смея да твърдя, че поне 70% от хората, които четат списанието ви, знаят за играта точно толкова колкото и вие. Не разбирам защо поне един път човек, написал ви писмо, не е получил свестен отговор. Ще бъда поласкан, ако съм първият. Само дето Lineage не е игра, която може да се пренебрегне – само статистиката й показва, че има над 40 милиона(!!!) регистрирани account-а и над 14 млн. активни играчи (сравнение с WoW – 20 млн. акаунти, под 10 млн. активни играчи).

Още по-тъпо е, че пренебрегвате играта, точно когато тя е в разцвета си. Това, дето го правите, аз лично не го разбирам. Преди доста време в едно писмо някой беше казал, че пишете за тъпи игри. Отговорихте му, че пишете за всички игри – така ли е? Ако нямате желание да пишете за играта или не ви се занимава, аз бих написал статията, вие само я публикувайте! Вероятно няма да публикувате писмото, защото нямате отговор на въпроса ми, ама ми е все тая, просто исках да го кажа.

<nzh@data.bg>

Щеше да е учтиво да се подпишеш, а не като пъзльо да се изказваш анонимно. По същество – за Lineage сме писали още през 2004 година. Съвсем друг въпрос е, че може би е дошло време да напишем отново. Ние сме за геймърското разнообразие и го подкрепяме с две ръце. Мнението ни за Lineage II не е отрицателно, дори напротив – ние също я харесваме. Нелепо е обаче да се смесват фактите – едно е враждата между групите геймъри, които са решили да предпочетат едното или другото заглавие, съвсем друго е да се твърди, че ние проявяваме някакво лично отношение.

НАСЪЩНИЙ ЪПГРЕЙД ДАЙ НИ...

Здравейте пичове и пичочки от моето любимо геймсписаниице. Аз ще мина без ненужни хвалби направо към въпроса. Седя си аз, скучая си и изведнъж реших да споделя причината за моята скука и възмущението си от компютърния свят като цяло. 2.0 GHz 512 RAM или Смерт, или как домашният гейминг се превърна в спорт за аристокрацията (с други думи за баровците). Прелиствам си аз страниците на поредния ви брой и акълът ми се изпълва с мечти от сорта: "Ех, са, ако моех да го ръзъкам тоя Crysis или Heroes V" ама не.

Аз съм поредната жертва на световната конспирация, създадена от геймдивелъпърите и компютърните разработчици. Казва ми се в неправ текст: "Ако ми дадеш пари, ще играеш, ако ли не – ако щеш". Каква е тая простащина, питам аз, какви са тези нови системни изисквания, които искат новите игри и въобще кога игрането се превърна в надпревара за пари.

Нима не могат да се правят хубави игри достъпни за всеки, да живее пиратството казвам аз, защото то е единственият отговор на атаките, на които подлагат нас, домашните геймъри всеки месец. Аре дано си видя посланието в следващия брой, ако ли не, здраве да е. Много поздрави

Чао.

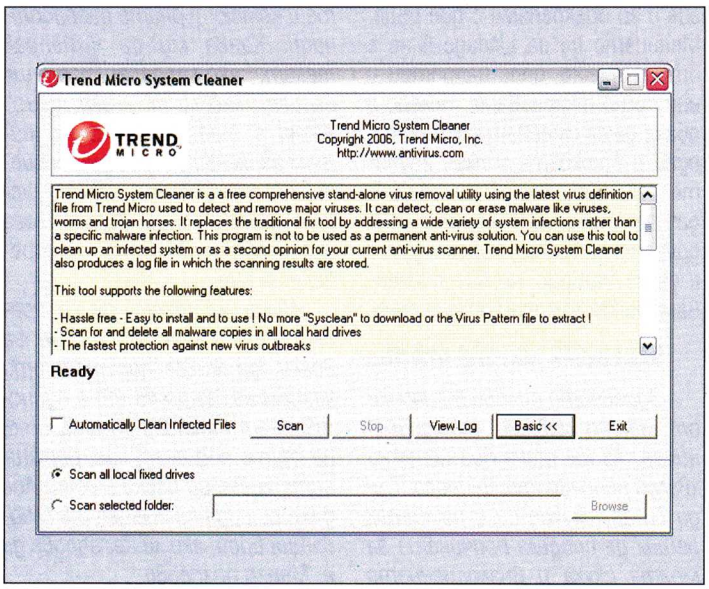
Джони Алф

Купи си конзола – тогава никога няма да изпадаш в неволята на ъпгрейда.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

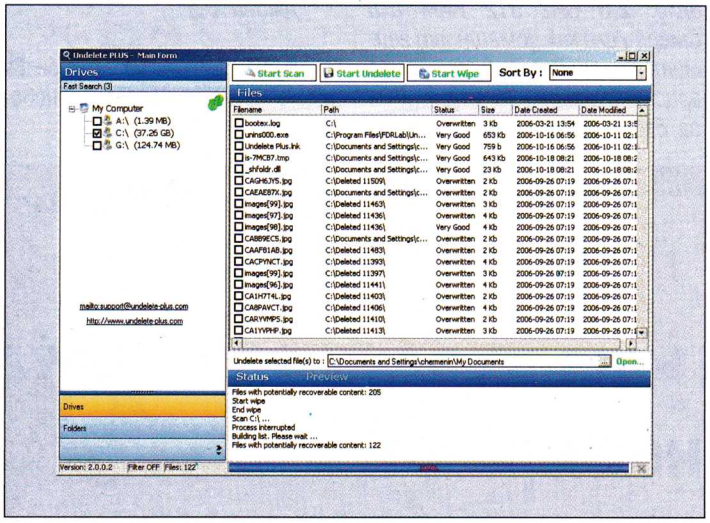
програмите са на диска



Trend Micro System Cleaner

Version: 31.102006
Site: http://kppfree.altervista.org/
Size: 16.42MB
OS: Win 98/ME/2000/XP

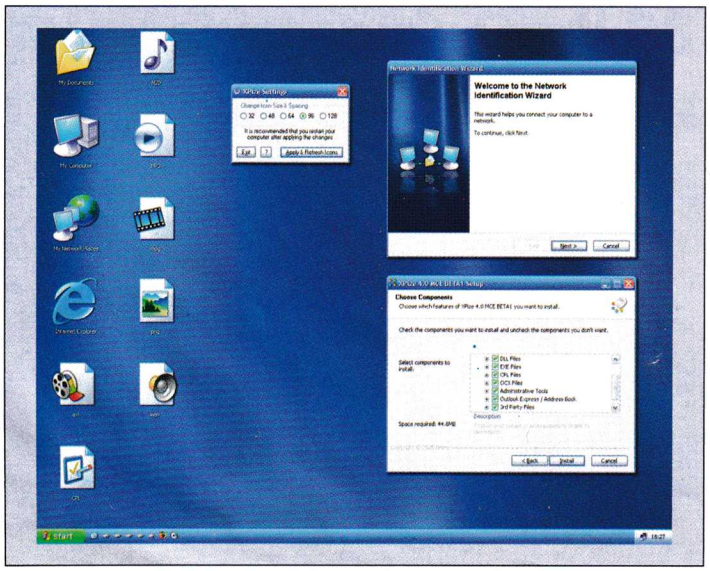
Trend Micro System Cleaner е самостоятелен софтуер за почистване на системата ви от гадинки. Той прихваща освен вируси и голямо количество червеи и троянци, както и разни спайуери. Ползва собствен алгоритъм за работа и действа относително бързо. И все пак не може да бъде използван като основна антивирусна програма. По-скоро идеята й е да се ползва при съмнения и/или наличие на вредители. Според създателите й от Алтервиста, програмата детектва над двеста вируса, барабар с техните варианти. Само в базата данни от 31 октомври се прибавя премахване на над 80 нови зарази. Интерфейсът и е лесен и приятен и си струва да я имате под ръка. За всеки случай както се казва.



Undelete Plus

Version: 2.1
Size: 768KB
Site: http://www.undelete-plus.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Ако докато гледате през прозореца, натиснете клавиша Delete и запилеете папката с онова-дето-супермного-ми-трябва, имате няколко възможности – да го извадите обратно от кофата, или да псувате до зори. Разбира се, имате и други опции. Една от тях е да качите Undelete Plus и да сканирате системата за изтрити файлове, да намерите изтритото и да го възстановите с два-три клика. Този софтуер работи с всички начини на триене, познати в Windows – бутона делит, в DOS прозорец и през експлорера дори и при натиснат SHIFT. Работи под всички версии от Windows 95 нагоре, и с всички видове файлови системи.



XPize

Version:4.6
Size: 9.05MB
Site: http://xpero.msfn.org/
OS: Windows XP/2003

Освежаването на поомръзналия ни Windows е нелека, и често пъти рискована задача. Ако обаче качите XPize, тя се улеснява значително и резултатът е задоволителен в повечето случаи. И все пак това е доста отговорна задача и не е лошо преди да пуснете програмата, да направите Restore Point на системата си. Макар че програмата прави такава преди инсталация, презастраховането в този случай е повече от препоръчително. След като инсталирате XPize, получавате нови визуален стил, логон скрийн, уолпейпър и симпатични икони за каквито видове файлове се сетите и анимации за основните операции, които правите. Поддържат се и собствени теми, а с малко повече от час четене може да направите и собствена такава.

Actual Earth 3D Screensaver

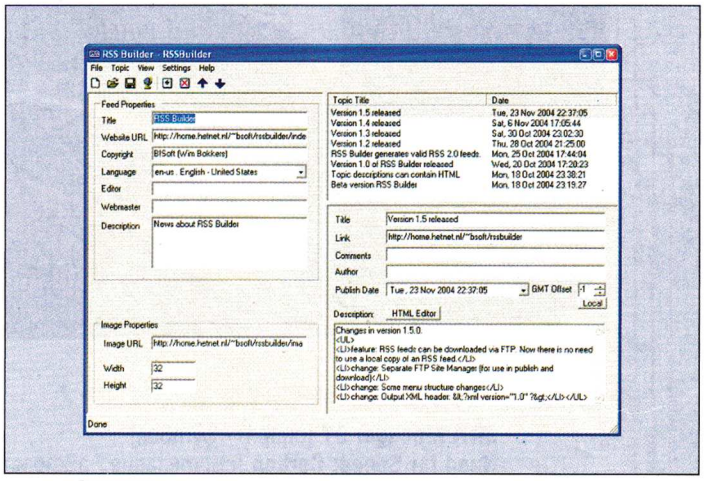
Version: 1.0
Size: 1.03MB
Site: http://lavresearch.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Този скрийнсейвър показва много реалистичен тримерен модел на земното кълбо на фона на звездно небе. Освен това може да показва и написан от вас текст. Екстрите му са много и между тях веднага се забелязват възможността да се визуализират координатите, на които се намираме, дата и час, времето за изгрев и залез на луната и слънцето, както и дължината на деня. Освен това, ако се разровите из настройките, ще намерите и други интересни възможности.

RSS Builder

Version: 2.1.8
Size: 2.1MB
Site: http://home.hetnet.nl/mr_2/43/bsoft/rssbuilder/
OS: Win 9x/ME/2K/XP

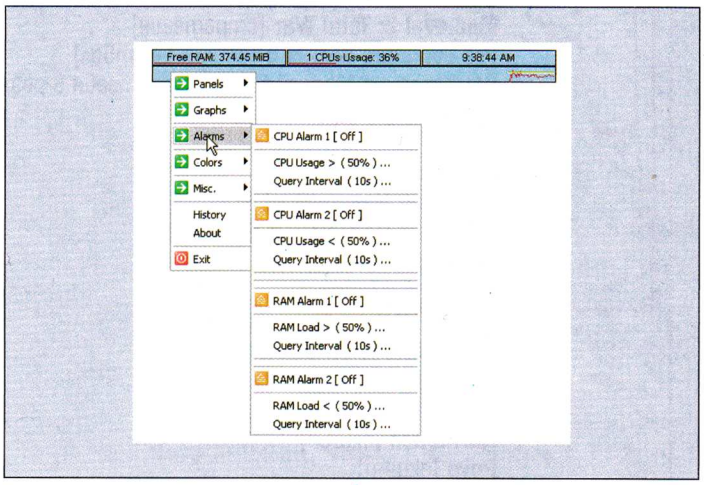
Минахте ли вече на FireFox 2? Или се ъпдейтнахте до Internet Explorer 7? Каквото и да сте направили, не може да не знаете какво е RSS. Разкодирането на това съкращение е Rich Site Summary и се ползва от сайтовете, за да погледнете какво е новото в него, без да отваряте самия сайт. RSS Builder е точно за правене на това, без да си давате излишен зор. Програмката позволява да правите линкове, топици и каквото искате и да го публикувате директно от програмата с вградения в нея ftp клиент. Всичко това е лесно без необходимост от познания по XML и подобни.



MemSpy

Version:3.9
Size: 285KB
Site: http://www.sanctuary.ro/
OS: Win 2000/XP

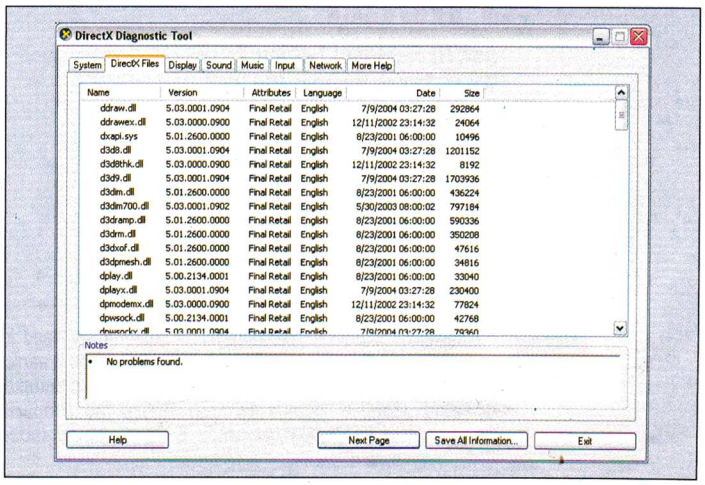
Кое приложение колко памет ползва, кога я освобождава и подобни "операции" трудно се разбират, използвайки вградените в операционната система инструменти (Task Manager и подобни). А MemSpy върши това с лекота освен това показва и колко е станал swap файлът, колко процента CPU се ползва, както и свободното място на хард диска ви. Разбира се, може да го настроите да ви напомня при достигане на високи стойности. И всичко това с по-малко от триста килобайта.



DirectX

Version: 9.0c
Size: 55.5MB
Site: http://www.microsoft.com/directx/
OS: Win 98/98SE/ME/2K/XP

Що е DirectX 9, няма да се коментира – всички знаем какво е и че идва с операционната система. Това просто е най-новата ъпдейтната и последна версия на този софтуер преди идващата с Windows Vista десета версия. Екстрите, които са добавени, са със засукани и сложни имена, но със сигурност ще ви помогнат, ако имате проблеми със звука, графиката и/или нещо друго, свързано с игрите. Единствената версия, на която не може да се инсталира, е Windows 95, а от останалите пък не може да се махне. Така че не ви остава много за мислене – правете Restore Point, инсталирайте новия директ хикс и продължавате с игрите.



DVD version

ДЕМО ИГРИ

FIFA Manager 07 [спорт / футбол]
Need for Speed: Carbon [състезание / автомобили]*
Gothic 3 [ролева игра]
Medieval 2: Total War [стратегия]
Pro Evolution Soccer 6 [спорт / футбол]
Warhammer: Mark of Chaos [стратегия в реално време]

ТРЕЙЛЪРИ

Crysis
Heroes V: Hammers of Fate
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
The Settlers 6

ЦЕЛИ ИГРИ

Secret Maryo Chronicles [арkaga]
Halloween 2006 [екшън]
Scorched 3D [екшън]
Harmotion [екшън]
Poyo [екшън]

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition 7
Trend Micro System Cleaner
Undelete Plus 2.1
XPize 4.6
Actual Earth 3D Screensaver
RSS Builder 2.1.8
MemSpy 3.9
DirectX 9.0c Октомври 2006

---

* При проблеми с инсталацията на демото на Need for Speed: Carbon направете следното: Отворете Windows Explorer и влезте в папката на DVD устройството \Games\Games\nfs_carbon_demo_eu. Отидете с мишката върху файла Autorun.exe и натиснете с десния бутон. Изберете Properties. Отидете в менюто Compatability (съвместимост) и в Compatability mode изберете Windows 2000. Стартирайте играта.

PC mania
www.pcmania.bg

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел: (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

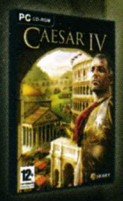
Виж прераждането на
НАЙ-ПОПУЛЯРНАТА СЕРИЯ
ИСТОРИЧЕСКИ СИТИ БИЛДЪРИ

ЗАВОЕВАТЕЛЯТ СЕ ЗАВЪРНА
CAESAR IV

Изключителен детаил от всеки възможен ъгъл благодарение на невероятния нов графичен енджин.

Създай и управляваи един наистина жив град населен с хора, които живеят, трудят се и си взаимодействат по реалистичен начин.

Сравни онлайн своя най-добър град с тези на други играчи по цял свят и виж дали си по-добър владетел от тях.



SIERRA Tilted Mill ENTERTAINMENT

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Всички права запазени. Caesar, Sierra и логото на Sierra са запазени търговски марки или търговски марки на Sierra Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Разработено от Tilted Mill Entertainment, Inc. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

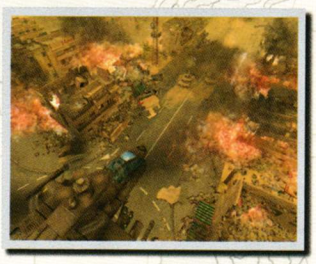
ТЪРСЕТЕ В СПЕЦИАЛИЗИРАНИТЕ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ:
СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11 | УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74 | ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58 | БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 45 80
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС SKYCITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 28 16
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

JTF
JOINT·TASK·FORCE

ИСТИНСКАТА СТРАТЕГИЯ НА 21ВИ ВЕК Е ВЕЧЕ ТУК



Брилянтна графика

Реалистична физика

Динамични метеорологични ефекти

Кооперативен и мултиплейър режими

SIERRA hd interactive Most Wanted ENTERTAINMENT

©2005 HD Publishing B.V. Всички права запазени. Joint Task Force, логото на JTF, HD Publishing и логото на HD Publishing са запазени търговски марки или търговски марки на HD Publishing B.V. Sierra и логото на Sierra са запазени търговски марки или търговски марки на Sierra Entertainment, Inc. Most Wanted и логото на Most Wanted са запазени търговски марки или търговски марки на Most Wanted Entertainment Kft. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

обади се от стационарен телефон

09004 1710

WAP.GSMZABAVA.COM

SMS на номер

1710

ПОРЪЧВАШ 1 ПРОДУКТ, А ПОЛУЧАВАШ 3

JAVA ИГРИ

201916 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

201917 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

201918 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще ти разкрият своите тайни ...

201919 Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби...

201920 Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш?

201921 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!

201922 Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твоите любовни нощи!

201923 Супер яка игра напомняща на Легендарния МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

201924 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

201925 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)

201926 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш. Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда.

201927 Добре познатата игра от компютрите Worms.

201928 Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди!

201929 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.

201930 Фарони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...

201931 Може би ти ще си единственият, на който тя щеше да сподели своите малки тайни и еротичен опит ...

201932 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

201933 Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat.

201934 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

201935 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

201936 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

201937 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!

201938 Имате ли добра памет? Концентрирайте се максимално и намерете правилното решение ...

201939 Подготви се за голяма битка с всичко и всички!

201940 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

201941 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

201942 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ...))))

201943 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

201944 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

201945 Толкова е секси, когато следиш котешката походка на Пам отзад ... Наслади се на играта ...

201946 Искаш ли да разбереш дали ти щрака пипето? И не само това ... Можеш да подобриш и своята концентрация ...

201947 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

ПАЛАВНИЦА ЕЗДА CHALGA KILLER РАЗБИВАЧ ПЛУВЕН БАСЕЙН ТАМИ

ВИДЕО*

201948 201949 201950 201951 201952 201953

ЗВУЦИ И ГЛАСОВЕ

706604	Yoda	
706605	Бебе	хит!
706606	Оргазъм	хит!
706607	Грътотевици	
706608	Подсвирване	
706609	Хей, кълвач!	хит!
706610	Къде е батко?	ново!
706611	Полицейска сирена	
706612	Баба псува ЯКО	хит!
706613	Шефе, разкрити сме!	
706614	Yoda-Answer da phone	
706615	Говори Бай Брадър	хит!
706616	Кажи баба "Thank you"	хит!
706617	Имате ново съобщение	ево
706618	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	ново!
706619	Айде бе, муцка вдигни го!	ново!
706620	Ей сладур, телефонът ти звъни	хит!
706621	Хей, секси, вдигни си телефона	хит!
706622	Yoda-Message from the dark side	

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ**
	50 Cent	Candy Shop	679155	706586
	Black Eyed Peas	Pump it	679156	706587
	Danzel	My Arms Keep Missing You	679157	706588
201961	DJ Дамян	Ръца Пръца	679158	706589
201962	Morandi	Love me	679159	706590
	Rihanna	Unfaithfull	679160	706591
	The PussyCat Dolls	Button	679161	706592
	Teddybears	Cobrastyle (HEINEKEN)	679162	706593
201963	Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	458820	706594
201964	Борис Дали	Пиян	458821	706595
201965	Ивана	Полужива	458822	706596
	Ивана	Седем дни	458823	706597
201966	Малина и Азис	Черните очи	458824	706598
201967	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	458825	706599
	Преслава	Дяволско желание	458826	706600
	Преслава	Финални думи	458827	706601
201968	Софи и Устата	Буря в сърцето ми	458828	706602
201969	Софи и Устата	Точно ти	458829	706603

** РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

ВИДЕО ТОНОВЕ

ISHTAR RAGGA BOOM — 201957

ELIZE INTO YOUR SYSTEM — 201958

NATO BE UMIDE — 201959

Morandi Falling Asleep — 201960

ъПСУРТ

Goodslav и Буч 50 лева разходи

ВТОРА ЦЕДКА — поли 679153, реал 706583, видео 201954

3 в 1 — поли 679154, реал 706584, видео 201955

поли 679163, реал 706585, видео 201956

111910 111911 111912 111913 111914 111915 111916 111917 111918 111919 111920 111921 111922

111923 111924 111925 111926 111927 111928 111929 111930 111931 111932 111933 111934 111935

111936 111937 111938 111939 111940 111941 111942 111943 111944 111945 111946 111947 111948

111949 111950 111951 111952 111953 111954 111955 111956 111957 111958 ЗА ЛИЦА НАД 18 111959 111960 111961

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.